

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

BRUNO FELIPE RIBEIRO WOSIAK

DIEGO FERNANDO GONÇALVES

MARCOS ANTONIO DA SILVA

MATHEUS FERNANDES PEREIRA

**MERCADÃO DO ALUNO: SISTEMA DE ALUGUEL DE IMÓVEIS E DE COMPRA E
VENDA DE MÓVEIS E MATERIAIS PARA ALUNOS**

CURITIBA

2018

BRUNO FELIPE RIBEIRO WOSIAK
DIEGO FERNANDO GONÇALVES
MARCOS ANTONIO DA SILVA
MATHEUS FERNANDES PEREIRA

**MERCADÃO DO ALUNO: SISTEMA DE ALUGUEL DE IMÓVEIS E DE COMPRA E
VENDA DE MÓVEIS E MATERIAIS PARA ALUNOS**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Razer Anthom Nizer Rojas
Montaño

CURITIBA

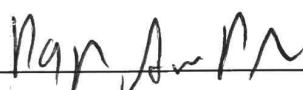
2018

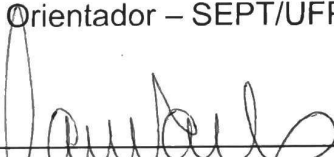
TERMO DE APROVAÇÃO

Bruno Wosiak
Diego Gonçalves
Marcos Antonio
Matheus Fernandes

Mercadão do Aluno: Sistema de aluguel de imóveis e de compra e venda de móveis e materiais para alunos

Monografia aprovada como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná.


Profª. Razer Anthom Nizer Rojas Montaña
Orientador – SEPT/UFPR


Profº. Mario de Paula Soares Filho
SEPT/UFPR


Profª. Rafaela Mantovani Fontana
SEPT/UFPR

Curitiba, 05 de Dezembro de 2018.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus que sempre nos capacitou para realizar nossos sonhos e nos deu forças durante todo o tempo.

Também a todos os professores envolvidos em nosso processo de formação acadêmica e profissional em especial ao Orientador Dr. Razer Anthom Nizer Rojas Montaña, que nos incentivou, guiou, auxiliou no processo de desenvolvimento do projeto.

Agradecemos também aos responsáveis pelo desenvolvimento do projeto, Bruno Felipe Wosiak, Diego Gonçalves, Marcos Antonio da Silva e Matheus Fernandes Pereira, graças a eles, com muito esforço o projeto foi finalizado com sucesso.

E por último, mas não menos importante, aos nossos amigos, companheiros familiares que nos motivaram a continuar e entenderam nossos momentos de ausência e nos deram todo apoio necessário para que o projeto fosse concluído.

Those who can imagine anything,
can create the impossible.

(Alan Turing)

RESUMO

Devido à grande quantidade de alunos não residentes na cidade da universidade ingressada ou que procuram uma moradia mais próxima à instituição, para tornar menor o tempo e o custo do deslocamento, existe uma alta demanda no comércio informal de artigos domiciliares e acadêmicos.

Isso se deve ao fato do baixo poder aquisitivo dos alunos, que precisam buscar uma renda própria, ainda que baixa, proveniente de estágios e bolsas universitárias. Somado a isso, há uma volatilidade no mercado imobiliário, que resulta na grande intermitência de moradia, onde se faz necessário que seja fácil comprar e vender itens domésticos e acadêmicos, assim como a procura de novas pessoas para mitigar custos de locação.

Através dos fatos apresentados foi possível elaborar e aplicar os conhecimentos adquiridos durante a graduação. Desenvolvendo o software e gerenciando o projeto com o auxílio de ferramentas e frameworks.

O objetivo atingido no sistema Mercado do Aluno é a facilidade e comodidade de possuir informações e possibilidades, antes dispersas em diversos sites de e-commerce e rede sociais, em um só local.

Palavras-chave: Alunos. Moradia. Custos. Mercado do Aluno.

ABSTRACT

Due to the large number of students who are not residents of the university city or who are looking for a residence closer to the institution, in order to reduce the time and cost of travel, there is a high demand in the informal commerce of home and academic articles.

This is due to the low purchasing power of the students, who need to seek their own, albeit low, income from internships and university scholarships. Added to this, there is a volatility in the real estate market, which results in the large intermittent housing, where it is necessary that it is easy to buy and sell household and academic items, as well as looking for new people to mitigate rental costs.

Through the presented facts it was possible to elaborate and apply the knowledge acquired during the graduation by developing the software and managing the project with the help of tools and frameworks.

The goal achieved in the Mercado do Aluno system is the ease and convenience of having information and possibilities, previously dispersed in several e-commerce sites and social networks, in one place.

Key-words: Students. Home. Costs. Mercado do Aluno.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - SPRINTS E ATIVIDADES NA FERRAMENTA TRELLO	31
FIGURA 2 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA ASTAH	32
FIGURA 3 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA NETBEANS.....	33
FIGURA 4 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA GITHUB	34
FIGURA 5 - ARQUITETURA DO SISTEMA.....	50
FIGURA 6 - PRIMEIRO ACESSO	51
FIGURA 7 - LOGIN	52
FIGURA 8 - AUTOCADASTRO.....	53
FIGURA 9 - NOTIFICAÇÕES.....	54
FIGURA 10 - DETALHE DAS NOTIFICAÇÕES	54
FIGURA 11 - TIMELINE	56
FIGURA 12 - PESQUISANDO USUÁRIOS.....	57
FIGURA 13 - PERFIL DE OUTROS USUÁRIOS	58
FIGURA 14 - INFORMAÇÕES DO PERFIL	59
FIGURA 15 - EDIÇÃO DE PERFIL	60
FIGURA 16 - PREFERÊNCIAS.....	61
FIGURA 17 - ALTERAÇÃO DE SENHA.....	62
FIGURA 18 - MENSAGEM DE SENHA ATUALIZADA COM SUCESSO.....	63
FIGURA 19 - EDIÇÃO DE PRIVACIDADE.....	64
FIGURA 20 - GERENCIAMENTO DE AMIGOS.....	65
FIGURA 21 - SOLICITAÇÕES DE AMIZADE	66
FIGURA 22 - AMIGOS	67
FIGURA 24 - GERENCIAMENTO DE MENSAGENS	69
FIGURA 25 - ÁREA DE VENDAS	70
FIGURA 26 - DETALHE DO ANÚNCIO	71
FIGURA 27 - MEUS ANÚNCIOS	72
FIGURA 28 - ANÚNCIOS APROVADOS	73
FIGURA 29 - ANÚNCIOS VENDIDOS	74
FIGURA 30 - ANÚNCIOS PENDENTES.....	75
FIGURA 31 - ANÚNCIOS REJEITADOS	76
FIGURA 32 - ANÚNCIOS SEGUIDOS.....	77
FIGURA 33 - CRIAÇÃO DE ANÚNCIO.....	78

FIGURA 34 - CADASTRANDO IMÓVEL.....	79
FIGURA 35 - MENSAGEM DE IMÓVEL ENVIADO PARA AVALIAÇÃO	80
FIGURA 36 - CADASTRANDO MÓVEL.....	81
FIGURA 37 - MENSAGEM DE MÓVEL ENVIADO PARA AVALIAÇÃO	82
FIGURA 38 - CADASTRANDO MATERIAL	83
FIGURA 39 - MENSAGEM DE MATERIAL ENVIADO PARA AVALIAÇÃO	84
FIGURA 40 - ESTATÍSTICAS	85
FIGURA 41 - RELATÓRIO PDF.....	86
FIGURA 42 - PAGINA INICIAL DO MODERADOR.....	87
FIGURA 43 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS	88
FIGURA 44 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS PENDENTES	89
FIGURA 45 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIO PENDENTE	90
FIGURA 46 - MENSAGEM DE ANÚNCIO APROVADO	91
FIGURA 47 - MENSAGEM DE ANÚNCIO NEGADO	92
FIGURA 48 - ÁREA DE VENDAS	93
FIGURA 49 - DETALHE DO ANÚNCIO	94
FIGURA 50 – EXCLUIR COMENTÁRIO	95
FIGURA 51 - COMENTÁRIO EXCLUÍDO	95
FIGURA 52 - PÁGINA INICIAL DO ADMINISTRADOR	96
FIGURA 53 - CADASTRO DE ADMINISTRADORES	97
FIGURA 54 – MENSAGEM DE CONFIRMAÇÃO DE CADASTRO DE ADMINISTRADOR	98
FIGURA 55 - CADASTRO DE MODERADOR	99
FIGURA 56 - MENSAGEM DE CONFIRMAÇÃO DE CADASTRO DE MODERADOR	100
FIGURA 57 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS	101
FIGURA 58 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS PENDENTES	101
FIGURA 59 - CONFIRMAÇÃO DE APROVAÇÃO DE ANÚNCIO.....	102
FIGURA 60 - MENSAGEM DE ANÚNCIO APROVADO	103
FIGURA 61 - MENSAGEM DE ANÚNCIO REJEITADO	104
FIGURA 62 - ÁREA DE VENDAS	105
FIGURA 63 - DETALHES DO ANÚNCIO	106
FIGURA 64 - ESTATÍSTICAS	107
FIGURA 65 - RELATÓRIO PDF.....	108

FIGURA 66 - DIAGRAMA DE CASO DE USO	114
DV001 - TELA DE CADASTRO	115
DV002 - TELA DE LOGIN	117
DV003 - MANTER PERFIL.....	119
DV004 - SELECIONAR CATEGORIA PARA CADASTRO DE ANÚNCIO	121
DV005 - CADASTRAR ANÚNCIO.....	122
DV006 - BUSCAR ANÚNCIO POR STATUS	123
DV007 - SELECIONAR ANÚNCIO.....	123
DV008 - EXIBIR ANÚNCIO	124
DV009 - ALTERAR ANÚNCIO	125
DV010 - ALTERAR FOTOS ANÚNCIOS	126
DV011 - ANÚNCIOS SEGUIDOS	126
DV012 - ÁREA DE VENDAS.....	127
DV013 - EXIBIR ANÚNCIO	127
DV014 - COMENTÁRIO ANÚNCIO	132
DV015 - SOLICITAR AMIZADE	134
DV016 - SELECIONAR OPÇÃO DE AMIZADE	134
DV014 - SOLICITAÇÕES DE AMIZADE	135
DV015 - AMIGOS.....	135
DV016 - AMIZADES BLOQUEADAS	136
DV017 - ENVIAR MENSAGEM	136
DV019 - EMITIR RELATÓRIOS	140
DV020 - RELATÓRIO	140
DV021 - CADASTRO DE ADMINISTRADOR	143
DV022 - CADASTRO DE MODERADOR.....	145
DV023 - SELECIONAR CATEGORIAS.....	147
DV024 - ANÚNCIOS PENDENTES	147
DV025 - MODERAR ANÚNCIO	148
DV026 - EMITIR RELATÓRIO	150
DV027 - RELATÓRIO	150
DV028 - LOGIN	153
DV029 - LOGIN GOOGLE E-MAIL.....	153
DV030 - LOGIN GOOGLE SENHA	154
DV031 - LOGIN	156

DV032 - LOGIN GOOGLE E-MAIL.....	156
DV033 - MODERAR COMENTÁRIO.....	158
DV034 - OPÇÃO DE PREFERÊNCIAS	160
DV035 - ALTERAR SENHA	160
DV036 - OPÇÕES DE PREFERÊNCIA	161
FIGURA 67 - DIAGRAMA DE CLASSES DE DOMÍNIO	163
FIGURA 69 - DIAGRAMA DE CLASSES DAO	165
FIGURA 70 - DIAGRAMA DE CLASSES FACADE.....	166
FIGURA 71 - DIAGRAMA DE CLASSES VIEWS.....	167
FIGURA 72 - DIAGRAMA DE CLASSES UTILS.....	167
FIGURA 73 - DIAGRAMA DE CLASSES PACOTES	168
FIGURA 74 - DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO.....	169
FIGURA 75 - REALIZAR LOGIN	170
FIGURA 76 - REALIZAR LOGIN GOOGLE.....	170
FIGURA 77 - REALIZAR CADASTRO	171
FIGURA 78 - REALIZAR CADASTRO GOOGLE.....	171
FIGURA 79 - EDITAR PERFIL	172
FIGURA 80 - ALTERAR PREFERÊNCIAS	172
FIGURA 81 - ALTERAR SENHA.....	173
FIGURA 82 - CADASTRAR ANÚNCIO	173
FIGURA 83 - EDITAR ANÚNCIO	174
FIGURA 84 - EDITAR FOTO DO ANÚNCIO.....	174
FIGURA 85 - COMENTAR EM ANÚNCIO	175
FIGURA 86 - EXCLUIR ANÚNCIO.....	175
FIGURA 87 - VER ANÚNCIO.....	176
FIGURA 88 - ENVIAR MENSAGEM	176
FIGURA 89 - SOLICITAR AMIZADE	176
FIGURA 90 - BLOQUEAR AMIZADE	177
FIGURA 91 - DESBLOQUEAR AMIZADE.....	177
FIGURA 92 - EMITIR RELATÓRIOS	178
FIGURA 93 - CADASTRAR ADMINISTRADOR OU MODERADOR.....	178
FIGURA 94 - APROVAR ANÚNCIO.....	179
FIGURA 95 - MODERAR COMENTÁRIO	179
FIGURA 96 - ESTADOS ANÚNCIO	180

FIGURA 97 - ESTADOS AMIZADE.....181

LISTA DE TABELAS

QUADRO 1 - PLANO DE RISCOS.....	36
QUADRO 2 - RESPONSABILIDADES	36
QUADRO 3 - SPRINTS	37
QUADRO 4 - PARÂMETROS DE ENTRADA SP INSERIR MSG	182
QUADRO 5 - PARÂMETROS DE ENTRADA SP_FILTRO_ANUNCIO	182
QUADRO 6 - PARÂMETROS DE ENTRADA SP_TIMELINE_PADRAO	183

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	-	Associação Brasileira de Normas Técnicas
AMD	-	Advanced Micro Devices
AWS	-	Amazon Web Services
CSS	-	Cascading Style Sheets
CVS	-	Concurrent Version System
CRUD	-	Create, Read, Update e Delete
DV	-	DataView
GB	-	Gigabyte
GHz	-	Giga Hertz
G1	-	Grupo Globo
HDD	-	Hard Disk Drive
HTML	-	HyperText Markup Language
IDE	-	Integrated Development Environment
JVM	-	Java Virtual Machine
JDK	-	Java Development Kit
JRE	-	Java Runtime Environment
MEC	-	Ministério da Educação
PC	-	Personal Computer
PROUNI	-	Programa Universidade para Todos
RAM	-	Random Access Memory
SEPT	-	Setor de Educação Profissional e Tecnológica
SGBD	-	Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados
SISU	-	Sistema de Seleção Unificada
SQL	-	Structured Query Language
SSD	-	Solid State Drive
SSHD	-	Solid State Hybrid Disc
TV	-	Televisão
UC	-	Use Case
UML	-	Unified Modeling Language
UFJF	-	Universidade Federal de Juiz de Fora
UFPR	-	Universidade Federal do Paraná

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	18
1.1	JUSTIFICATIVA.....	18
1.2	OBJETIVOS	19
1.2.1	Objetivo Geral.....	19
1.2.2	Objetivos Específicos	19
1.3	ESTRUTURA DO DOCUMENTO	20
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	21
2.1	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DO NEGÓCIO	21
2.1.1	Migração de estudantes	21
2.1.2	Moradias para estudantes	22
2.1.3	Redes sociais	22
2.1.4	Vendas Online	23
2.2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DAS TECNOLOGIAS	24
2.2.1	Linguagem de Modelagem Unificada - UML.....	24
2.2.2	Linguagens de programação	25
2.2.3	Banco de dados.....	26
2.2.4	Versionamento de software	27
2.2.5	Scrum	28
3	MATERIAIS E MÉTODOS	30
3.1	UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA SCRUM PELA EQUIPE	30
3.1.1	Trello.....	31
3.1.2	Astah	31
3.1.3	Netbeans	32
3.1.4	Github.....	33
3.1.5	Infraestrutura de Desenvolvimento	34
3.2	PLANO DE RISCOS.....	36
3.3	RESPONSABILIDADES	36
3.4	CRONOGRAMA DE ATIVIDADES	37
3.4.1	Sprint 1	42
3.4.2	Sprint 2	42
3.4.3	Sprint 3	43
3.4.4	Sprint 4	43

3.4.5	Sprint 5	43
3.4.6	Sprint 6	44
3.4.7	Sprint 7	44
3.4.8	Sprint 8	44
3.4.9	Sprint 9	45
3.4.10	Sprint 10	45
3.4.11	Sprint 11	45
3.4.12	Sprint 12	46
3.4.13	Sprint 13	46
3.4.14	Sprint 14	46
3.4.15	Sprint 15	47
3.4.16	Sprint 16	47
3.4.17	Sprint 17	47
3.4.18	Sprint 18	48
3.4.19	Sprint 19	48
3.4.20	Sprint 20	48
3.4.21	Sprint 21	48
3.4.22	Sprint 22	48
3.4.23	Sprint 23	49
3.4.24	Sprint 24	49
3.4.25	Sprint 25	49
4	APRESENTAÇÃO DO MERCADÃO DO ALUNO	50
4.1	ARQUITETURA DO SISTEMA.....	50
4.2	PRIMEIRO ACESSO	51
4.2.1	Efetuar Login	51
4.2.2	Autocadastro	52
4.3	USUÁRIO COMUM	53
4.3.1	Notificações	53
4.3.2	Home	54
4.3.3	Logout.....	55
4.3.4	Timeline	55
4.3.5	Procurar Usuários.....	56
4.3.6	Visualizar Perfil	59
4.3.7	Editar Perfil	59

4.3.8	Preferências	61
4.3.9	Meus Amigos	64
4.3.10	Mensagens	68
4.3.11	Área de Vendas	69
4.3.12	Meus Anúncios	72
4.3.13	Realizar Anúncio.....	77
4.3.14	Estatísticas	85
4.4	MODERADOR.....	86
4.4.1	Página Inicial Moderador	87
4.4.2	Notificações	87
4.4.3	Home	88
4.4.4	Logout.....	88
4.4.5	Aprovar Anúncios	88
4.4.6	Área de Vendas	92
4.4.7	Moderar Comentários	95
4.5	ADMINISTRADOR.....	95
4.5.1	Página Inicial	96
4.5.2	Notificações	96
4.5.3	Home	97
4.5.4	Logout.....	97
4.5.5	Cadastro de Administradores	97
4.5.6	Cadastro de Moderadores	98
4.5.7	Aprovar Anúncios	100
4.5.8	Área de Vendas	104
4.5.9	Estatísticas	107
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	109
5.1	RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS.....	109
5.1.1	Implementação de Aplicativo Móvel	109
5.1.2	Implementação de preferências da Timeline	110
	REFERÊNCIAS.....	111
	APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	114
	APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÃO DE CASO DE USO.....	115
	APÊNDICE C – DIAGRAMAS DE CLASSES	163
	APÊNDICE D – DIAGRAMA FÍSICO DO BANCO DE DADOS	169

APÊNDICE E – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	170
APÊNDICE F – DIAGRAMAS DE ESTADOS	180
APÊNDICE G – DOCUMENTAÇÃO STORED PROCEDURES.....	182

1 INTRODUÇÃO

O comércio contemporâneo é extremamente versátil, dando ao consumidor diversas possibilidades de efetuar a compra de um produto. Compras online, transações internacionais, além da tradicional aquisição presencial são algumas das opções. Entretanto o comércio via internet é responsável por boa parte da movimentação financeira atual do varejo no Brasil, assim como afirma o estudo realizado pela Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas, que 89% dos usuários na internet realizaram compras online no ano de 2016 (CNDL, 2017).

Essa nova cultura consumista, digital, ágil e simples pode ser refletida em diversos outros aspectos sociais que não somente o financeiro, como, por exemplo, a comunicação, tendo em vista que 94,2% dos usuários utilizam a internet para interagir entre si, através de mensagens e redes sociais (IBGE, 2018).

Observando esses aspectos por meio da ótica estudantil, é possível constatar que os alunos, em sua grande maioria universitários, procuram utilizar-se dessa comunicação digital para comercializar, de maneira informal, diversos itens que lhe convenham e, geralmente, usam redes sociais como plataforma para a realização dessas transações. Este comportamento está tendo um crescimento considerável e abre novas possibilidades de exploração do mercado digital (SANT'ANA, 2016).

1.1 JUSTIFICATIVA

Em 2013, mais de 14.000 alunos deixaram seus estados após serem aprovados pelo programa SISU (GLOBO, 2013). Depois de ingressar em alguma instituição de ensino, surge a necessidade de mudar-se para a cidade onde a instituição é estabelecida, fazendo com que a procura de imóveis para alugar aumente drasticamente no início dos semestres. Em 2018, esse aumento girou em torno de 35% (GLOBO, 2018).

De acordo com o estudo realizado pelo IBGE, 58,5% dos jovens com idade entre 18 e 24 anos estavam no ensino superior em 2014. (Governo do Brasil, 2015). Boa parte dos jovens utilizam redes sociais, e, portanto, estão expostos a oportunidades de negócios informais. Grupos como "Mercadão UFPR" e "Dividir

moradia em Curitiba” somam juntos mais de 98 mil usuários e, por isso, são muito utilizados por universitários provenientes de outras localidades. (FACEBOOK, 2018).

Por outro lado, as comunidades não suprem todas as necessidades dos estudantes, que por diversas vezes recorrem a outros portais de vendas, como OLX, Mercado Livre e sites de imobiliárias. Essa dispersão de informações dificulta as negociações realizadas pelo estudante recém-chegado à cidade.

Considerando todos esses fatos apresentados, a proposta do presente trabalho é a aplicação de uma rede social com o objetivo de unir todas essas operações em um só local, visando facilitar a vida do estudante universitário.

1.2 OBJETIVOS

De acordo com a problemática apresentada anteriormente, são apresentados os objetivos gerais e específicos a seguir.

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma aplicação web, nos moldes de uma rede social, para concentrar todos os mercados de interesse dos estudantes, visando possibilitar a interação entre os alunos e a realização de negócios.

1.2.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos do trabalho são:

- Desenvolver uma rede social para auxiliar os alunos a alugar e dividir moradias, comercializar móveis e materiais universitários;
- Permitir acesso ao sistema utilizando conta Google;
- Possibilitar aos usuários interações de amizade;
- Possibilitar aos usuários receberem notificações de ações do sistema;
- Possibilitar aos usuários uma busca filtrada de anúncios;
- Possibilitar ao administrador moderação de anúncios e comentários;
- Possibilitar que os usuários conversem entre si através da rede social, para que possam negociar suas compras e vendas;

1.3 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

Este documento apresenta as informações do desenvolvimento do projeto e está estruturado conforme a seguir.

O Capítulo 2 tem como objetivo trazer a fundamentação teórica, que complementa o assunto tratado no Capítulo 1.

O Capítulo 3 possui a descrição da metodologia aplicada pela equipe, as tecnologias utilizadas para desenvolver este projeto, o cronograma de atividades desenvolvidas e a descrição das atividades realizadas.

No Capítulo 4 é possível visualizar a arquitetura de software desenvolvida para o projeto e informações sobre o funcionamento do aplicativo móvel e o módulo web, descrição de funcionalidades acompanhadas das respectivas telas que foram implementadas.

O Capítulo 5 é onde verifica-se se o objetivo principal do projeto foi cumprido e quais objetivos específicos tiveram o resultado esperado. Nesse capítulo, também são elucidados os pontos negativos e positivos da trajetória de desenvolvimento do presente trabalho, assim como a descrição das melhorias a serem acrescentadas.

Ao final do documento podem ser encontrados os apêndices com a pesquisa completa realizada e os diagramas UML.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão apresentados temas, conceitos e as tecnologias utilizadas de forma aprofundada, as quais foram essenciais para o desenvolvimento do projeto.

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DO NEGÓCIO

Os temas relacionados ao sentido social do negócio serão apresentados a seguir.

2.1.1 Migração de estudantes

Todos os anos milhares de estudantes realizam provas para ingressar no curso de sua preferência. Muitos deles prestam vestibular em várias cidades diferentes para aumentar as chances de aprovação. No ano de 2013, de acordo com dados fornecidos pelo MEC, mais de 118 mil estudantes realizaram matrículas em universidades de todo país e mais de 2 milhões participaram do processo seletivo. Cerca de 13% das matrículas realizadas são de universitários que precisaram mudar de estado, conforme divulgado pelo site G1 (2013).

Segundo a pesquisa realizada pelos estudantes de jornalismo Gabriella Moura, Laís Cerqueira e Rômulo Krause (2013), 15% dos calouros são de outros estados na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), que recebeu no primeiro e segundo semestre letivo cerca de 1300 alunos de outros municípios, percentual este que está acima da média nacional. Esse percentual sobe ainda mais para o estado do Paraná, onde cerca de 27% dos alunos aprovados pelo Sisu são de fora do estado, em sua grande maioria vindo dos vizinhos São Paulo e Santa Catarina (MORENO, REIS, 2013).

Estudantes que possuem renda familiar baixa têm a oportunidade de receber auxílio moradia do programa Bolsa Permanência, um benefício de R\$ 300 mensais que é concedido pelo Ministério da Educação (MEC). Ele serve para estudantes que foram contemplados pelo ProUni (Programa Universidade para Todos) e incentiva os universitários que moram em regiões afastadas da universidade a conseguirem manter-se.

2.1.2 Moradias para estudantes

O site inGaia (2016) especializado em softwares para o ramo imobiliário trata as vantagens da locação para estudantes e alguns cuidados necessários durante a elaboração do contrato para evitar atritos entre as partes.

De acordo com dados do site inGaia (2016), todos os anos a procura por imóveis aumenta nos meses de janeiro a março e de junho a julho, devido ao grande número de jovens que se mudam para iniciar os estudos em uma universidade distante de onde moram. Muitos proprietários têm medo de se arriscar alugando para universitários pelo receio de danos à propriedade, perturbações à vizinhança ou de não receber o pagamento em dia.

Contudo, por conta da duração dos cursos se estenderem de 3 a 6 anos, os contratos de locação tendem a ter longa duração após estabelecidos. Para imóveis com localização estratégica, próximos às universidades ou de fácil acesso, existe a possibilidade de exigir valores mais altos do que os mais distantes, visto que a localização aumenta o interesse para o público em questão.

O negócio pode ser seguro e vantajoso para ambas as partes além de favorecer quem busca locar um imóvel com rapidez. As desvantagens podem ser facilmente sanadas a partir um bom diálogo e de um contrato bem elaborado.

2.1.3 Redes sociais

De acordo com Recuervo (2009), grupos sociais são mais propícios a surgirem quando existem ideias e princípios parecidos, pessoas que pensam igual tendem a se sentir mais à vontade com outros membros do grupo. Grupos familiares fazem parte do primeiro grupo social ao qual um indivíduo pertence, em segundo lugar vem os grupos sociais relacionados a escola e trabalho, que podem se dividir em grupos menores.

Recuervo (2009) afirma que a internet revolucionou os grupos sociais. Após seu surgimento, barreiras como a distância que impediam uma pessoa de conversar com outra em qualquer lugar do mundo deixariam de existir. Isso influenciou a criação das primeiras redes sociais. Nelas, não era possível enviar e adicionar imagens, apenas descrever o perfil e compartilhar mensagens de texto. Com o

decorrer do tempo foi possível adicionar imagens aos perfis e descrições mais detalhadas.

Redes sociais atuais contam com algoritmos matemáticos que sugerem novos amigos com os mesmos interesses ou pessoas que possuem amigos em comum para que haja o fortalecimento de suas conexões. Como exemplo de redes sociais atuais que tiveram mais influência, Recuervo (2009) cita:

- Orkut;
- Fotolog;
- Flickr;
- Facebook;
- MySpace;
- Twitter;
- Plurk.

2.1.4 Vendas Online

Segundo Claro (2013), a internet é um meio onde além de buscar informações é possível conversar com outras pessoas através de redes sociais, compartilhar ideias e vender. A tecnologia influenciou a economia com a criação de cartões de crédito, permitindo-se tratar o dinheiro de maneira virtual e realizar ações como compras online e transferências para outras pessoas. Hoje em dia, é possível comprar produtos sem sair de casa, basta acessar o site e depois de alguns *clicks* o produto é comprado e enviado até a casa do comprador.

Segundo Tigre (1999), além da possibilidade de compra de produtos comuns existem os produtos intangíveis, que são aqueles que também surgiram com a tecnologia, como, por exemplo, softwares, músicas e filmes, que passaram a ser comprados pela internet, tornando obsoleta a mídia física que antes era algo essencial.

Mas para Claro (2013) não existem apenas vantagens em comprar online. As desvantagens começam pelas compras nacionais que possuem problemas no processo de devolução de produtos e também nos direitos do consumidor que, quando não atendidos, leva-se dias ou, até mesmo, meses para que um problema seja resolvido. Para compras internacionais, muitos problemas ficam sem solução devido as diferentes leis de cada país.

De acordo com o site Mercado Livre (2018), dentre as várias maneiras de tornar as compras online mais confiáveis, uma delas foi por meio da criação de qualificação para os vendedores. Através dela, notas relacionadas ao atendimento, qualidade do produto, sucesso e velocidade das entregas e vários outros fatores são dadas aos vendedores, fazendo com que aqueles que recebessem as melhores notas pudessem ser destacados nos sites de vendas.

2.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DAS TECNOLOGIAS

Os temas relacionados as tecnologias utilizadas serão apresentados a seguir.

2.2.1 Linguagem de Modelagem Unificada - UML

O processo de desenvolvimento de um software pode contar com uma linguagem de modelagem denominada Unified Modeling Language (UML) que tem como finalidade o auxílio no desenvolvimento. A UML foi implementada nos anos 90 pelos criadores Ivar Jacobson, Grady Booch e Jim Rumbaugh, reunindo recursos de vários padrões utilizados anteriormente. (UFCG, 2018).

A UML proporciona um modelo visual do sistema de maneira detalhada fazendo com que os procedimentos e passos a serem seguidos sejam entendidos por qualquer pessoa que precise assumir o desenvolvimento ou queira saber como funciona. A padronização proporciona melhor desenvolvimento e maiores chances de sucesso na criação do software. (AHMED, CARY E., 2002).

De acordo com Rumbaugh, Booch, Jacobson (2005) as representações são divididas em áreas específicas da modelagem visual, que identificam as funcionalidades e mostram as relações entre os objetos e classes. A UML é dividida em 9 tipos de diagramas:

- Diagrama de Caso de Uso: Apresenta os requisitos funcionais do sistema, como atores que se comunicam com o sistema mostrando a sequência de ações executadas por eles;
- Diagrama de Classes: Apresenta a estrutura de classes que são gerenciadas pela aplicação, quais as relações e conexões de uma classe com as outras, mostrando seus atributos, operações e estruturas;
- Diagrama de Objetos: Utiliza o mesmo padrão do Diagrama de Classes, demonstrando os objetos instanciados das classes;

- Diagrama de Estado: Complemento do Diagrama de Classes, mostra todos os estados possíveis que objetos de uma classe podem estar;
- Diagrama de Sequência: Apresenta a interação entre vários objetos do sistema, ordenando seus eventos;
- Diagrama de Colaboração: Semelhante ao Diagrama de Sequência, apresenta a colaboração entre os objetos, pode-se escolher entre a utilização do Diagrama de Colaboração ou Diagrama de Sequência;
- Diagrama de Atividade: Apresenta as ações e seus resultados;
- Diagrama de Componente: Apresenta o sistema pelo lado funcional, relação entre os componentes e a organização dos módulos durante a execução;
- Diagrama de Execução: Apresenta a arquitetura física do hardware e software.

2.2.2 Linguagens de programação

O site Universidade da Tecnologia (2015), relata que existem várias linguagens de programação com objetivos e funções distintas, como a criação de jogos, sites, softwares e vários outros ramos.

Os profissionais que trabalham nessa área são os programadores ou desenvolvedores. Estes são responsáveis pelo desenvolvimento dos códigos e realização de testes. Os analistas de sistemas são responsáveis por realizar o levantamento das informações e processos relacionados ao sistema.

No caso dos sistemas web, a parte de apresentação do sistema, onde há interação com o usuário, é chamada de *front-end*, onde é possível visualizar botões, imagens, formulários e outros componentes gráficos. Já a parte responsável pelo funcionamento é chamada de *back-end*, onde são definidas as regras e comportamentos dos componentes gráficos.

O site TIOBE (2018) realiza uma pesquisa mensal baseada no número de engenheiros especializados, cursos, fornecedores e mecanismos de pesquisas como Google e lista as linguagens de programação mais populares por ordem de popularidade:

- Java;
- C;
- C++;

- Python;
- Visual Basic .Net;
- C#;
- PHP;
- JavaScript;
- SQL;
- Swift.

2.2.2.1 Java

De acordo com Coelho (2016), Java é uma linguagem de programação lançada pela Sun Microsystems em 1995, é orientada a objetos, multiplataforma, e executa em qualquer sistema operacional onde se tenha o JAVA VIRTUAL MACHINE (JVM). Quando não se tem este item instalado no computador do usuário, alguns sites e softwares que seguem determinadas arquiteturas da linguagem deixam de funcionar visto a necessidade do mesmo.

Coelho (2016) afirma que para desenvolver é necessário ter o Java Development Kit (JDK) instalado. Além do JDK, para criar aplicações e sites em java, é necessário um Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) instalado. O IDE é uma interface visual para desenvolvimento de software, através da qual é possível inserir os comandos para realizar as ações desejadas. Os IDEs para Java mais comuns são Eclipse e Netbeans.

Coelho (2016) afirma que o Java utiliza um conceito diferente das outras linguagens que, ao invés de gerar um código binário diferente para cada plataforma, é gerado um binário universal que é chamado de bytecode e pode ser executado em qualquer plataforma. Isso possibilita a reutilização de códigos de um ambiente para o outro. Os ambientes mais conhecidos são web, desktop e dispositivos celulares.

2.2.3 Banco de dados

De acordo com Elmasri e Navathe (2010), um dado é um símbolo, frase ou atributo, algo que foi documentado de maneira desorganizada e que ainda não possui um significado por não ter passado por uma análise. A partir do momento que os dados são tratados e organizados, eles começam a fazer sentido e trazer consigo

alguma informação, mas para que isso aconteça, os dados devem ser armazenados em um banco. Dentro dele existem tabelas que são utilizadas para separar e classificar os dados de maneira organizada. Os bancos de dados, por sua vez, são gerenciados através de um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados Relacionais (SGBD), que possui uma Linguagem Estruturada de Consultas (SQL) para realizar comandos de criação, exclusão e alteração de dados dentro das tabelas existentes.

Os sistemas de gerenciamento de banco de dados mais populares de acordo com o site DB-Engines (2018), que são classificados de acordo com as menções ao sistema, interesse geral no sistema, frequência de discussões técnicas sobre o sistema, número de ofertas de emprego em que é mencionado e relevância nas redes sociais, são:

- Oracle;
- MySQL;
- Microsoft SQL Server;
- PostgreSQL;
- MongoDB.

2.2.3.1 Mysql

De acordo com Niederauer e Prates (2006), o MySQL é um dos mais conhecidos sistemas de gerenciamentos de banco de dados que utiliza a linguagem estruturada de consultas. Além de sua rapidez e confiabilidade, possui número ilimitado de utilizações simultâneas por usuário e é capaz de manipular tabelas extremamente grandes com mais de 50 milhões de registros.

De acordo com o próprio site, o MySQL (2018) possui clientes de grande porte como Facebook, Google, NASA, Nokia, Spotify, Uber e Youtube.

2.2.4 Versionamento de software

De acordo com Aquiles e Ferreira (2014), ao iniciar o desenvolvimento do projeto, os desenvolvedores sempre se deparam com a dúvida de como manter o código íntegro e livre de erros. Essa preocupação existe, pois geralmente mais de uma pessoa faz parte da composição do código. A alternativa que muitos utilizam é a de armazenamento na nuvem. É funcional, porém não é uma tática ágil. Pensando

nisso, sistemas de controle de versão foram criados, onde é possível acompanhar todas as mudanças realizadas em ordem cronológica e detectar mesclas de códigos e conflitos, tudo de maneira automática.

De acordo com o site G2CROWD (2018) os softwares de controle de versão mais utilizados são:

- GIT;
- AWS;
- Helix Code;
- Microsoft Team Foundation Server;
- Subversion;
- Mercurial;
- CVS;
- Rational ClearCase.

2.2.4.1 Github

De acordo com o site do GITHUB (2018), é possível hospedar o repositório do software, de forma que seja possível revisar e controlar quem pode realizar solicitações de alteração do código, aprovar essas alterações, realizar testes, comparar com versões antigas e, principalmente, que várias pessoas possam trabalhar juntas de maneira organizada no desenvolvimento do software.

2.2.5 Scrum

Segundo Sutherland (2014) o Scrum foi desenvolvido após os autores perceberem que um método comum satisfazia as necessidades, porém, na maioria das vezes com problemas no cronograma e prazos muito longos. A ideia inicial era realizar rápidas reuniões diárias com o intuito de saber o que estava em atraso e sua organização era realizada através de quadros que eram chamados de *Sprints*. Dentro dos quadros existem ações a serem realizadas de forma que fosse possível melhorar a distribuição do tempo. Levantamentos de peso de cada atividade eram realizados de forma que as atividades podiam ser divididas de maneira igualitária ou parecida entre os integrantes. Todas as ações propostas em uma *Sprint* deviam ser

finalizadas antes do início da próxima para que não houvesse atrasos no cronograma.

Mudanças de escopo são muito bem aceitas nesse método, e de acordo com Sutherland (2014), mesmo com as mudanças, um projeto onde é utilizada a metodologia Scrum tem seu tempo reduzido drasticamente. A produção pode aumentar em até 800% e a qualidade em 200% quando comparada com outros *frameworks*.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Esse capítulo apresenta todas as etapas do desenvolvimento de um software, o método utilizado para gerenciamento do projeto, as tecnologias, cronograma de atividades e testes.

3.1 UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA SCRUM PELA EQUIPE

O Scrum foi o *framework* escolhido para gerenciar o fluxo de atividades de desenvolvimento, a equipe se identificou com a maneira como as atividades eram separadas e o ritmo das reuniões. De acordo com Sutherland (2014) o Scrum consiste na divisão das atividades a serem realizadas em períodos, esses períodos são denominados de *Sprints* que podem durar uma semana, duas semanas, um mês, dependendo da tarefa a ser realizada.

A equipe optou por realizar reuniões presenciais diárias nos dias de semana em dias em que todos os integrantes tinham aula, para que o encontro fosse facilitado, reuniões as quintas feiras realizadas junto ao professor orientador, com fins de mostrar o andamento do projeto as reuniões foram realizadas no Setor de Educação Profissional e Tecnológica (SEPT) da Universidade Federal do Paraná. Existiam também encontros aos sábados que tratavam desenvolvimentos e solução de problemas que foram realizados na casa de Bruno Wosiak, um dos integrantes da equipe responsável pelo projeto. Desta forma, todo e qualquer assunto referente ao Trabalho de Conclusão de Curso foi resolvido em conversas diretas entre os integrantes, de acordo com a estrutura do Scrum.

Nas reuniões de cada *Sprint*, eram realizadas as perguntas, “O que você fez ontem? ”, “O que você fará hoje?” e “Há algum impedimento no seu caminho?”, para que fosse possível descobrir riscos no cronograma e auxiliar os integrantes. Caso necessário, os problemas informados deveriam ser resolvidos até a próxima reunião.

Para auxiliar no gerenciamento, rapidez e organização do projeto ferramentas foram utilizadas juntamente com a metodologia Scrum. Os recursos aplicados serão listados a seguir.

3.1.1 Trello

Para a organizar o projeto de acordo com o *framework* Scrum, foi utilizada a ferramenta Trello, um gerenciador de projetos em quadros que possibilita configurar etapas, declarar tarefas a serem feitas, delegar tarefas a membros da equipe, entre outros, de forma que todos os integrantes do projeto pudessem acompanhar o progresso. Os quadros possuem várias colunas de listas, é possível criar quantos quadros precisar, todos com seus assuntos específicos. Essas colunas de listas contêm os chamados cartões, que você pode adicionar com tópicos específicos, esses tópicos são as atividades a serem realizadas.

A FIGURA 1 mostra a utilização desta ferramenta aonde é possível verificar os quadros, atividades, prazos, status das *Sprints*.

FIGURA 1 - SPRINTS E ATIVIDADES NA FERRAMENTA TRELLO



FONTE: Os Autores (2018)

Para cada *Sprint* foi estipulado um responsável, em alguns casos mais de um responsável para uma mesma atividade, atividades mais complexas.

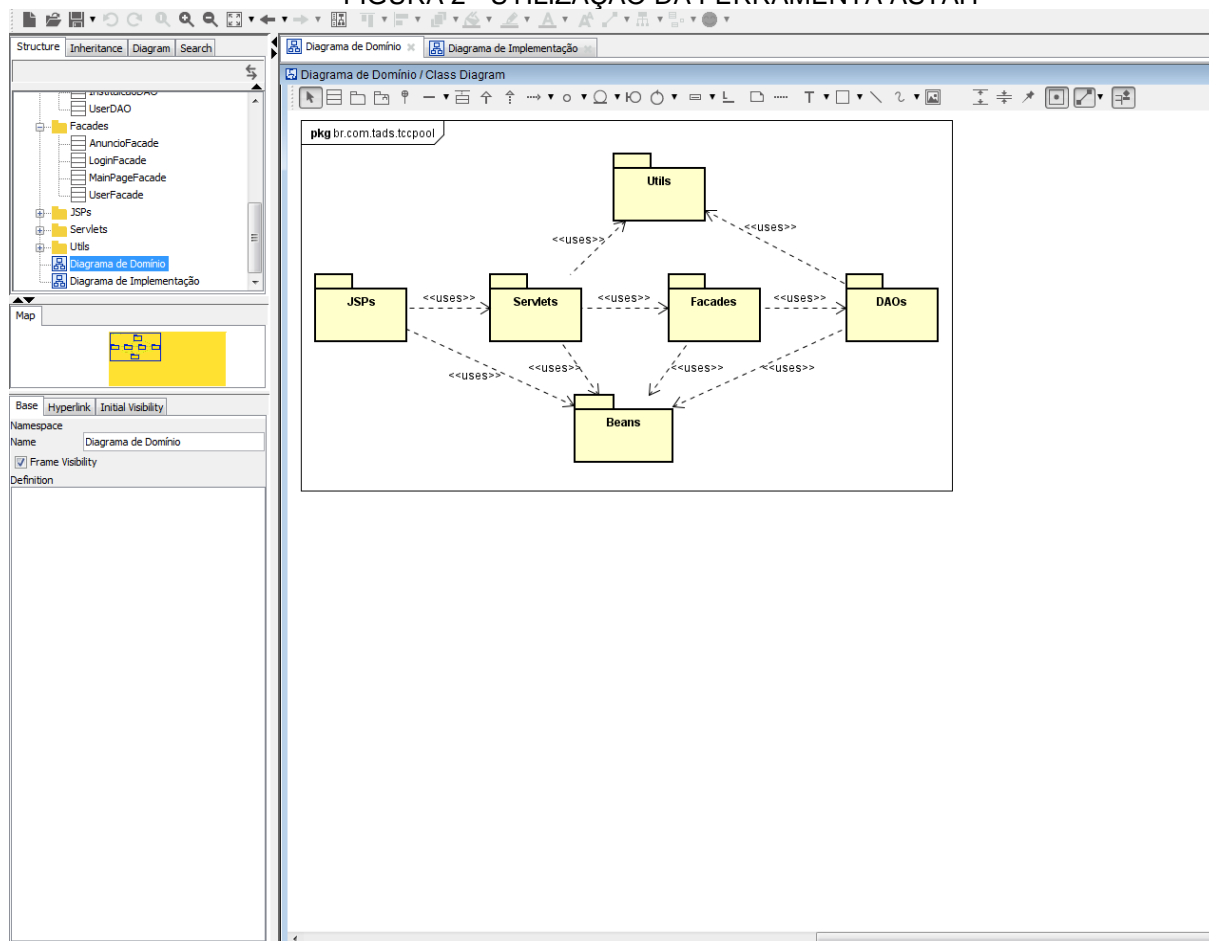
3.1.2 Astah

A ferramenta Astah foi responsável para auxiliar na elaboração dos diagramas UML que é especializada na área de modelagem e conta com itens e

configurações que permitem a criação de todos os tipos de diagramas contidos no UML.

A FIGURA 2 mostra a utilização dessa ferramenta.

FIGURA 2 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA ASTAH



FONTE: Os Autores (2018)

Os diagramas desenvolvidos na ferramenta Astah foram:

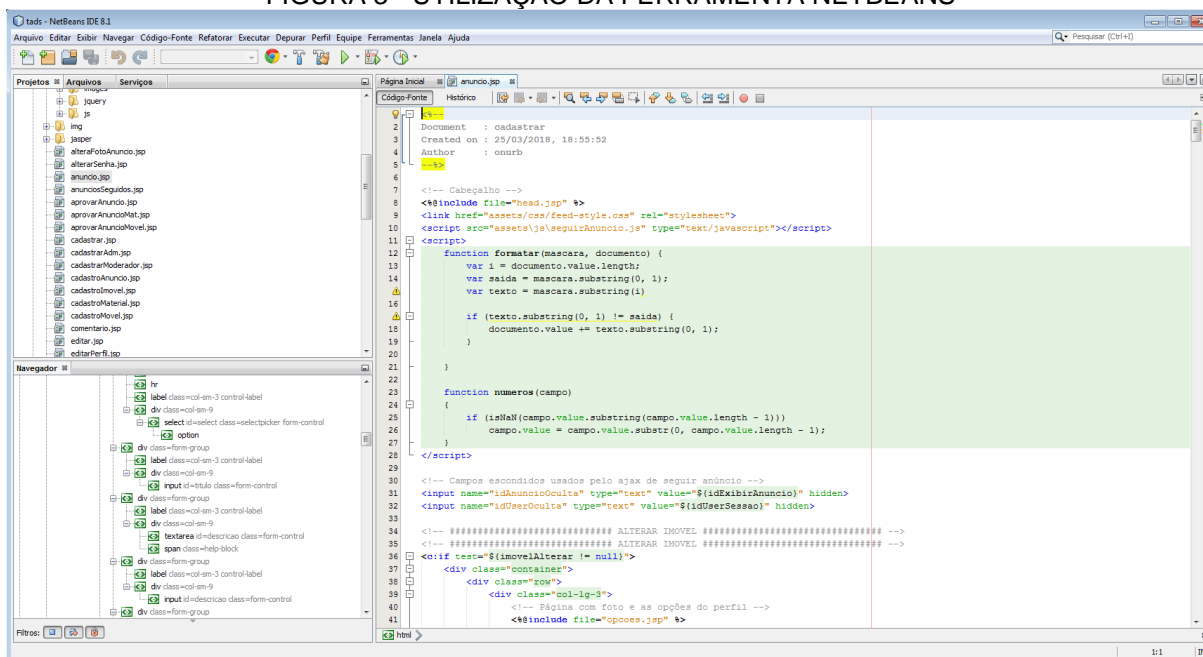
- Diagrama de Caso de Uso, localizado no Apêndice A;
- Diagrama de Classes. Localizado no Apêndice C;
- Diagrama de Sequência, localizado no Apêndice E;
- Diagrama de Estados, localizado no Apêndice F.

3.1.3 Netbeans

O Netbeans foi a ferramenta utilizada para desenvolvimento do código que é um IDE que auxilia no desenvolvimento de várias linguagens de programação. A linguagem escolhida para desenvolvimento do sistema foi a linguagem JAVA.

A FIGURA 3 mostra a utilização dessa ferramenta.

FIGURA 3 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA NETBEANS



FONTE: Os Autores (2018)

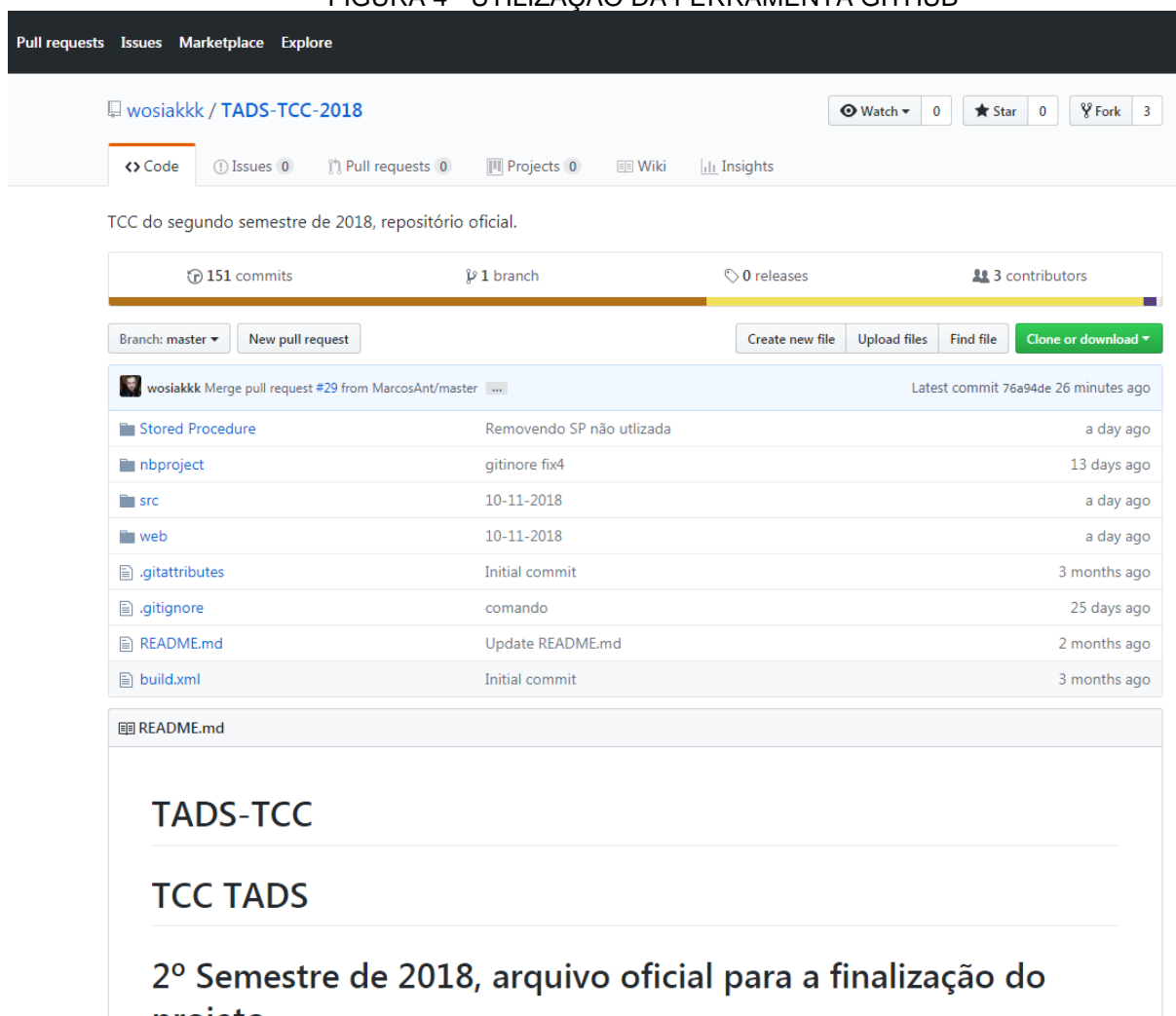
3.1.4 Github

O Github foi a ferramenta utilizada para controlar as versões do software e permitir que todos os integrantes da parte de desenvolvimento pudessem desenvolver o código ao mesmo tempo sem riscos na integridade.

O versionamento consiste na inserção do código no Github que passa por uma análise por um dos integrantes antes de ser aceito. Caso o código esteja funcional ele é confirmado como uma versão oficial. Além disso é possível realizar download de versões anteriores do código caso uma versão incorreta tenha sido aceita.

A FIGURA 4 mostra a utilização do Github.

FIGURA 4 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA GITHUB



FONTE: Os Autores (2018)

3.1.5 Infraestrutura de Desenvolvimento

Para realizar o desenvolvimento deste projeto foram utilizados quatro notebooks com as seguintes especificações:

- Notebook 1:
 - Nome da máquina: BRUNO-PC;
 - Proprietário: Bruno Felipe Ribeiro Wosiak
 - Fabricante: Acer;
 - Sistema Operacional: Windows 10 Single Language;
 - Memória RAM: 8 GB;
 - Processador: Intel Core i5 4200U 1.6 GHz;
 - Espaço de Armazenamento: SSD 120 GB.

- Notebook 2:
 - Nome da máquina: MATHFP-PC;
 - Proprietário: Matheus Fernandes Pereira;
 - Fabricante: DELL;
 - Sistema Operacional: Windows 7 Ultimate;
 - Memória RAM: 16 GB;
 - Processador: Intel Core i7 5500U 2.4 GHz;
 - Espaço de Armazenamento: SSHD 1000 GB;
 - Placa de Vídeo: AMD Radeon R7 M260;

- Notebook 3:
 - Nome da máquina: RockyBalboa;
 - Proprietário: Marcos Antonio da Silva;
 - Fabricante: Samsung;
 - Sistema Operacional: Windows 10 Home Single Language;
 - Memória RAM: 8 GB;
 - Processador: Intel Core i5 4210U 2.40GHz;
 - Espaço de Armazenamento: HDD 1000 GB;

- Notebook 4:
 - Nome da máquina: LAPTOP-Q9T58IHH;
 - Proprietário: Diego Fernando Gonçalves;
 - Fabricante: Lenovo;
 - Sistema Operacional: Windows 10 Home Single Language;
 - Memória RAM: 8 GB;
 - Processador: Intel Core i5-6200 CPU @ 2.30GHz;
 - Espaço de Armazenamento: 1000 GB;

3.2 PLANO DE RISCOS

A prática de gerenciamento dos planos de riscos baseia-se em considerar os riscos, probabilidade, impacto e soluções, visando sempre evitar e trabalhar caso o imprevisto aconteça. O QUADRO 1 mostra o plano de riscos desse projeto.

QUADRO 1 - PLANO DE RISCOS

Número	Descrição	Solução para o Risco	Probabilidade do Risco	Impacto
1	Falta de tempo hábil para o desenvolvimento do projeto	Nova divisão de atividades; Priorização de atividades com maior criticidade.	Alta	Grave
2	Mudanças nos requisitos do projeto	Verificação da real necessidade da mudança; Priorização da mudança para não afetar outras atividades que dependam dela.	Média	Grave
3	Falta de conhecimento da tecnologia utilizada	Reunião com outros membros da equipe para discussão do tema.	Média	Grave
4	Irregularidade de comunicação entre os integrantes	Reuniões presenciais realizadas semanalmente onde outros integrantes supervisionam as atividades realizadas.	Alta	Moderada
5	Esforço estimado de maneira incorreta para cada atividade	Priorização de atividades que tiveram seu tempo extrapolado dependendo do peso da atividade em relação a atividades futuras.	Média	Grave

FONTE: Os Autores (2018)

3.3 RESPONSABILIDADES

As responsabilidades foram listadas de acordo com cada integrante da equipe conforme mostra o QUADRO 2.

QUADRO 2 - RESPONSABILIDADES

Número	Integrante	Responsabilidade
1	Bruno Felipe Ribeiro Wosiak	Desenvolvimento Back-end Desenvolvimento Front-end Testes de Software Modelagem do banco de dados
2	Diego Gonçalves	Desenvolvimento Back-end Desenvolvimento Front-end Testes de Software Diagramas UML
3	Marcos Antonio da Silva	Desenvolvimento Back-end

Número	Integrante	Responsabilidade
		Desenvolvimento Front-end Testes de Software Modelagem do banco de dados
4	Matheus Fernandes Pereira	Prototipação das telas Diagramas UML Documentação do projeto Desenvolvimento Back-end Testes de Software

FONTE: Os Autores (2018)

3.4 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Na fase de planejamento do projeto a equipe se reuniu para definir as atividades de cada integrante e as adequou nas *sprints*. As atividades foram planejadas conforme apresentado no QUADRO 3.

QUADRO 3 - SPRINTS

Sprint n°	Data Início	Atividades das Sprints
1	16/03/2018	Definição de Requisitos Reunião com os integrantes para debate da ideia do projeto Definição dos casos de uso Definição de plataforma Implementação login próprio
2	23/03/2018	Criação do diagrama de caso de uso Criação do caso de uso de login e caso de uso de cadastro de pessoa Especificação do caso de uso de login e especificação caso de uso de cadastro de pessoa Prototipação da tela de login e prototipação da tela de cadastro de pessoa Modelagem da tabela de login e tabela de cadastro de pessoa no banco de dados
3	30/03/2018	Prototipação funcional da tela de login e tela de cadastro de pessoa Definição do layout/template do sistema
4	06/04/2018	Elaboração do diagrama de classe de domínio Elaboração do diagrama de classes de implementação Especificação de caso de uso de edição de anúncios Modelagem da tabela de anúncios no banco de dados Prototipação das telas de cadastro de anúncios Implementação do cadastro de anúncios

		Implementação de edição dos anúncios Especificação de caso de uso de cadastro de anúncios
5	13/04/2018	Especificação de caso de uso de cadastro de imóveis Especificação de caso de uso de edição de Imóveis Especificação de caso de uso de exclusão de imóveis Especificação de caso de uso de cadastro de móveis Especificação de caso de uso de edição de móveis Especificação de caso de uso de exclusão de móveis Modelagem da tabela de manter imóveis no banco de dados Modelagem da tabela manter móveis no banco de dados Prototipação da tela de manter imóveis Prototipação da tela de manter móveis Implementação de manter imóveis Implementação de manter móveis
6	20/04/2018	Especificação de caso de uso de cadastro de material Especificação de caso de uso de edição de material Especificação de caso de uso de exclusão de material Modelagem da tabela de materiais no banco de dados Implementação do cadastro de materiais Implementação de edição dos materiais Implementação de exclusão de materiais Testes no cadastro, inclusão e edição de imóveis Testes no cadastro, inclusão e edição de móveis Testes no cadastro, inclusão e edição de materiais Reformulação do cronograma
7	01/07/2018	Modelagem de banco de dados dos comentários de anúncio Prototipação de tela para envio de comentários no anúncio Implementação de Login Google Modelagem de banco de dados para realizar login com a api do Google Implementar o cadastro de foto dos anúncios
8	01/08/2018	Testes de login Ajustes de layout do home após o login

		Fixação da foto do usuário e menu na página da timeline Alteração de modelagem de cadastro de usuário Alteração do editar usuário Reunião para nivelamento
9	11/08/2018	Envio da documentação para o orientador Integração do crud dos anúncios Integração dos comentários com os anúncios Implementação da página de visualização de anúncios Adição das <i>sprints</i> anteriores na documentação
10	18/08/2018	Envio da documentação para o Trello do professor Modelagem para lista de amigos Modelagem para envio de mensagens Testes da integração Reunião com o orientador e integrantes do grupo Ajustar erros da integração dos CRUDs Ajustes de layout Implementar o botão "área de vendas" do usuário comum Implementação inicial de edição e exibição do perfil do usuário
11	27/08/2018	Implementação da lista de amigos Implementar troca de foto do perfil Implementar uma busca inicial de usuários Implementação para o envio de mensagens Reunião com integrantes.
12	03/09/2018	Lógica inicial da timeline Implementação de validações de níveis de acesso Implementar layout novo da exibição de anúncio de acordo com o link na descrição Validação dos CRUDs Reunião Validação de Login Remover footers das páginas, exceto Login Implementação de exibição de amigos e solicitações de amizade Ajuste de login do Google Definição inicial das preferências
13	09/09/2018	Revisão e finalização do capítulo 2 da documentação Implementar o envio de mensagens com o layout atual Teste de CRUDs Implementar exclusão de comentário Teste e correções relacionado ao Login Google Testes de amizade

		Revisar edição de perfil Verificar página de moderador Verificar página de administrador Revisar crud de moderador e administrador Ajustes de layout Melhorar busca de usuário Corrigir problemas de CRUDs de anúncio Implementar troca de senha Implementar validação nos cadastros de usuários Reunião com integrantes Melhorar as informações de perfil
14	17/09/2018	Adicionar endereços nos cruds Ajustar layout cadastro de Material Ajustar layout cadastro de Móvel Ajustar layout cadastro Imóvel Ajustar todos os carousel Implementar filtro na área de vendas Implementar visualização de listas para serem aprovados Modelar notificações Reunião integrantes e apresentação para o orientador Revisão e finalização capítulos 3 e 4 da documentação Testes gerais Correção de erros nas amizades Ajustes iniciais de layout conforme orientação
15	24/09/2018	Ajustes erros telefone Validações nos novos campos inseridos Ajustes de layout conforme orientação 2 Automatização do chat Implementação de conversas Implementação inicial dos relatórios Reunião quinta com orientador Testes de todas as funcionalidades Limpeza de código Implementação da página de comunicação com usuário Revisão mensagens de erros Visualização de anúncios
16	01/10/2018	Implementação troca de foto dos anúncios Revisão e ajustes todos os cruds para finalizar Testes de gerais Implementação menu de conversas Implementação notificações Revisão de layout

		Redimensionamento de fotos Correção de erro na busca de usuário Correção de erro na área de vendas Alteração de layout e correção de erros de anúncio Ajustes no layout da tela index e login Correção de erro no editar perfil
17	08/10/2018	Revisão e finalização dos capítulos 1 e 5 e revisão geral da documentação Reunião para definição das próximas <i>sprints</i> Revisão relatórios Ajustes de erros de tamanho mínimo nos CRUDS Verificação de fotos nos comentários do anúncio Correção dos anúncios que não estão sendo aprovados Verificação área de vendas filtro Verificação mensagens Criação de layout anunciar Validação campos obrigatórios cadastro de anúncio Criação de preferências de privacidade Verificação de erros de repetição amigos
18	15/10/2018	Implementação de datas nas notificações Implementação de notificações para comentários Ajustes no layout das notificações Criação de script para requisições de notificações Verificação da timeline padrão Revisão de acordo com o feedback 1 do capítulo 2
19	22/10/2018	Documentação das Stored Procedures Implementação dos seguidores nos anúncios Testes completos do sistema
20	29/10/2018	Ajustes Enconding Pareamento de base de dados e projetos nos notebooks da apresentação Ajustes timeline para exibir anúncios só de amigos Revisão notificações Ajustes no upload de imagens Ajuste dos últimos erros encontrados Revisão na formatação e ortografia do todo o HTML Revisão nas normas ABNT da documentação Revisão textos da documentação. Revisão todos os diagramas e anexar na documentação conforme regras da ABNT. Envio da documentação para feedback Integração dos relatórios ao projeto

		Ajustar o botão seguir anúncio no HTML Ajuste na visualização de anúncios de um perfil Revisão de layout Revisão de código, conexões e exceções
21	04/11/2018	Ajustes finais nos erros de desenvolvimento Ajuste final na documentação
22	11/11/2018	Feedback da documentação Feedback final do desenvolvimento
23	19/11/2018	Envio da documentação ao orientador
24	27/11/2018	Entrega do projeto
25	04/11/2018	Apresentação do projeto

FONTE: Os Autores (2018)

3.4.1 Sprint 1

Na primeira *sprint* uma reunião foi realizada entre os integrantes para definição da ideia, escopo do projeto, as tecnologias que seriam utilizadas e a definição das próximas *sprints*.

3.4.2 Sprint 2

Nessa *sprint*, iniciou-se a produção da documentação, Diagrama de Casos de Uso (Apêndice A) que é considerado o diagrama mais genérico pois através dele é possível visualizar as ideias principais do projeto, por isso ele geralmente é criado no início do projeto. O DCU é constituído por atores, que são os usuários que interagem com o sistema e os casos de uso desses usuários, que representam as ações dos usuários para com o sistema. (GUEDES, 2011).

A versão final dos diagramas de casos de uso, podem ser vistas no Apêndice A.

Inicou-se a prototipação da tela de login e cadastro de pessoa, assim foi possível criar a Especificação de Casos de Uso (Apêndice B) do login do usuário e do cadastro de pessoa.

A versão final da especificação de casos de uso pode ser vista no Apêndice B.

Nessa *sprint* iniciou-se também a modelagem da tabela de login e tabela de cadastro de pessoas no banco de dados, pois através do diagrama de classes foi possível identificar quais atributos fariam parte desse item.

3.4.3 Sprint 3

Nesta *sprint* o desenvolvimento da tela de login e de cadastro de pessoa foi iniciado baseando-se na prototipação da tela e na especificação do caso de uso.

Definição do *layout* da folha de estilo e da maneira que os itens a venda seriam disponibilizados para o usuário do sistema.

A versão final do *layout*, podem ser vistos no Capítulo 4 onde o sistema é apresentado por completo.

3.4.4 Sprint 4

Na quarta *sprint* iniciou-se a criação do Diagrama de Classes, que representa toda a estruturação das classes, atributos e métodos, mostrando suas relações de cardinalidade, herança e interfaces. (GUEDES, 2011).

A versão final dos diagramas de classe, podem ser vistos no Apêndice E.

A prototipação da tela, especificação de casos de uso, modelagem da tabela no banco de dados para edição e cadastro de anúncios foram criados. Com base nessas informações o desenvolvimento do cadastro, edição e exclusão de anúncios foi criado e implementado ao sistema.

A versão final da tela de criação, edição e exclusão de imóveis, pode ser vista no Capítulo 4 onde o sistema é apresentado por completo.

3.4.5 Sprint 5

Na quinta *sprint*, a equipe realizou uma reunião com o orientador para verificação de emergências, correções das atividades realizadas na *sprint* anterior.

Criação da modelagem da tabela de imóveis e móveis, especificação de caso de uso, prototipação da tela de cadastro, edição e exclusão de imóveis e móveis. Com base nessas informações o desenvolvimento do *front-end* que contempla a tela de cadastro, exclusão, edição de materiais, juntamente com o *back-end* que contempla a parte de botões e suas ações foram criadas e implementadas ao sistema.

A versão final da tela de criação, edição e exclusão de imóveis e móveis, pode ser vista no Capítulo 4 onde o sistema é apresentado por completo.

3.4.6 Sprint 6

Nesta *sprint*, a criação da modelagem da tabela de materiais, especificação de caso de uso, prototipação da tela de cadastro, edição e exclusão de materiais e com base nessas informações o desenvolvimento do *front-end* que contempla a tela de cadastro, exclusão, edição de materiais, juntamente com o *back-end* que contempla a parte de botões e suas ações foram criadas e implementadas ao sistema.

A versão final da tela de criação, edição e exclusão de materiais, pode ser vista no Capítulo 4 onde o sistema é apresentado por completo.

Nessa *sprint* os testes de criação, edição e exclusão de imóveis, móveis, materiais foram realizados com a finalidade de encontrar erros.

3.4.7 Sprint 7

Na sétima *sprint*, a criação da modelagem da tabela de comentários em anúncios, especificação de caso de uso e prototipação da tela de comentários em anúncios.

Criação e implementação do desenvolvimento do *front-end* que contempla a tela de anúncios, juntamente com o *back-end* que contempla os botões de inserção de fotos nos anúncios.

A versão final da tela de comentários nos anúncios, pode ser vista no Capítulo 4 onde o sistema é apresentado por completo.

Ainda na sétima *sprint* foram implementados o login através de conta do Google e modelagem na tabela de usuários para abrigar usuários que se cadastrassem através do Google.

3.4.8 Sprint 8

Na oitava *sprint*, foram realizados testes completos de criação de usuários, verificando cada campo, inserindo caracteres especiais com a finalidade de encontrar erros.

Houve a necessidade de realizar ajustes no *layout* da pagina inicial pois alguns itens ficaram desconfigurados.

A pagina de pós login foi criada, nela consta um menu lateral a esquerda, nele existem a foto do usuário e opções de navegação pelo sistema logo abaixo, ao lado direito do menu fica a timeline.

Após a implementação da modelagem e criação dos campos de cadastro de usuário, verificou-se que ainda faltavam alguns campos essenciais, então surgiu a necessidade de alteração da modelagem de cadastro de usuário.

3.4.9 Sprint 9

Nesta *sprint*, a documentação foi encaminhada ao orientador para análise.

Com base nessas informações da *sprint 7* o desenvolvimento do *front-end* que contempla a tela de comentários dos anúncios, juntamente com o *back-end* que contempla os botões e suas ações foram criadas e implementadas ao sistema.

3.4.10 Sprint 10

Na décima *sprint*, a documentação foi encaminhada ao orientador para uma nova análise.

Criação e implementação do desenvolvimento do *front-end* que contempla a tela de edição do perfil dos usuários com seus devidos campos, juntamente com o *back-end* que contempla os botões de salvar e cancelar e as máscaras dos campos.

Criação e implementação do botão “Área de Vendas” para o usuário no menu lateral na tela inicial após realizar login.

Modelagem da tabela de amigos e mensagens no banco de dados.

Ajustes de erros encontrados durante os testes de cadastro, edição e exclusão de imóveis, móveis e materiais encontrados na *sprint 6*.

Ajustes de *layout* de todo o sistema, como botões com espaçamento diferente e itens deslocados.

3.4.11 Sprint 11

Na decima primeira *sprint*, a equipe criou e implementou no desenvolvimento do *front-end* da amizade, juntamente com o *back-end* onde foi implementado a troca

de foto do perfil do usuário, busca de usuários, e troca de mensagens entre usuários.

3.4.12 Sprint 12

Na décima segunda *sprint*, a lógica da timeline foi elaborada.

Criação e implementação dos níveis de acesso, links nos anúncios, remoção dos rodapés das páginas, exceto página de login e exibição de amigos, solicitação de amizade.

Testes de cadastro, edição e exclusão de móveis, imóveis, materiais e usuários.

Ajustes na funcionalidade de login através de conta Google.

3.4.13 Sprint 13

Na décima terceira *sprint*, o Capítulo 2 da documentação foi iniciado e finalizado.

Criação e implementação do envio de mensagens com novo *layout*, exclusão de comentários, pagina do usuário administrador e troca de senha de usuário.

Testes da correção realizada no login do Google, além de testes de amizade e de cadastro, edição e exclusão de móveis, imóveis, materiais e usuários comuns, usuários administradores e usuários moderadores.

Ajustes de *layout* de todo o sistema, ajustes na busca do usuário e cadastro, edição, exclusão de anúncios, de acordo com problemas identificados nos testes da sprint 12.

3.4.14 Sprint 14

Nesta *sprint*, os Capítulos 3 e 4 da documentação foram iniciados e finalizados.

Criação e implementação da lista de anúncios pendentes e de um filtro na área de visualização de anúncios.

Modelagem da tabela de notificações no banco de dados e testes gerais do sistema.

Ajustes no campo de endereço de cadastro e edição de endereço do usuário, no *layout* de cadastro de imóvel, móvel, e material, no carrossel de imagem dos anúncios e nos erros de amizade encontrados na *sprint* 13.

3.4.15 Sprint 15

Na décima quinta *sprint*, a equipe criou e implementou a funcionalidade de conversas, relatórios estatísticos para usuários e administradores e automatização do chat.

Testes gerais no sistema, ajustes no campo de telefone, ajustes no *layout* conforme orientação e limpeza no código.

3.4.16 Sprint 16

Nesta *sprint*, a equipe criou e implementou ao sistema, a possibilidade de alteração de fotos nos anúncios, redimensionamento de fotos de perfil e de anúncios, menu de conversas e notificações.

Testes gerais no sistema e ajustes no *layout*, ajustes de erro durante a busca de usuários, ajuste de erros na área de vendas, ajuste de erros durante a apresentação de anúncios e ajuste de erro de edição do perfil do usuário.

3.4.17 Sprint 17

Nesta *sprint*, os Capítulos 1 e 5 da documentação foram iniciados e finalizados.

Criação e implementação de preferências de privacidade dos usuários, fotos dos usuários em comentários.

Testes dos relatórios, filtro de vendas, mensagens, campos obrigatórios para cadastro e edição de anúncios.

Ajuste do mínimo de caracteres para os campos de cadastro e edição, ajuste do bug de repetição de amigos, ajuste em anúncios que não estavam sendo aprovados.

3.4.18 Sprint 18

Nesta *sprint*, a equipe criou e implementou data nas notificações, notificações para comentários e script para requisições de notificações.

Testes da timeline padrão, ajuste no *layout* das notificações e revisão do Capítulo 2 da documentação conforme feedback do orientador.

3.4.19 Sprint 19

Nesta *sprint*, a equipe criou e implementou a opção de seguir anúncios.

Teste completo do sistema e criação da documentação das Stored Procedures. A documentação pode ser vista no Apêndice G.

3.4.20 Sprint 20

Nesta *sprint*, a equipe preparou o notebook principal que será utilizado no data da apresentação e o notebook secundário em caso de emergência.

Ajustes nos últimos erros encontrados, ajuste na timeline para exibição de anúncios apenas de amigos, ajustes no upload de imagens, ajuste no botão de seguir anúncio, ajustes na formatação e ortografia do sistema, ajuste nas normas da ABNT da documentação, ajuste nos diagramas, revisão do código, conexões e exceções.

3.4.21 Sprint 21

Nesta *sprint*, a equipe reuniu seus esforços para a correções de erros nos sistemas e a justes no documento final.

3.4.22 Sprint 22

Nesta *sprint*, a equipe reuniu seus esforços mais uma vez para a correções de erros nos sistemas e a justes no documento final.

A apresentação para a defesa do projeto foi confeccionada, para que a pré- apresentação ao orientador pudesse ser feita.

3.4.23 Sprint 23

Nesta *sprint*, as versão final do sistema e da documentação foram entregues ao Orientador.

3.4.24 Sprint 24

Na vigésima quarta *sprint*, as versão final do sistema e da documentação foram entregues e a equipe concentrou-se na preparação para a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso.

3.4.25 Sprint 25

Na última *sprint* ocorreu a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso com a banca julgadora.

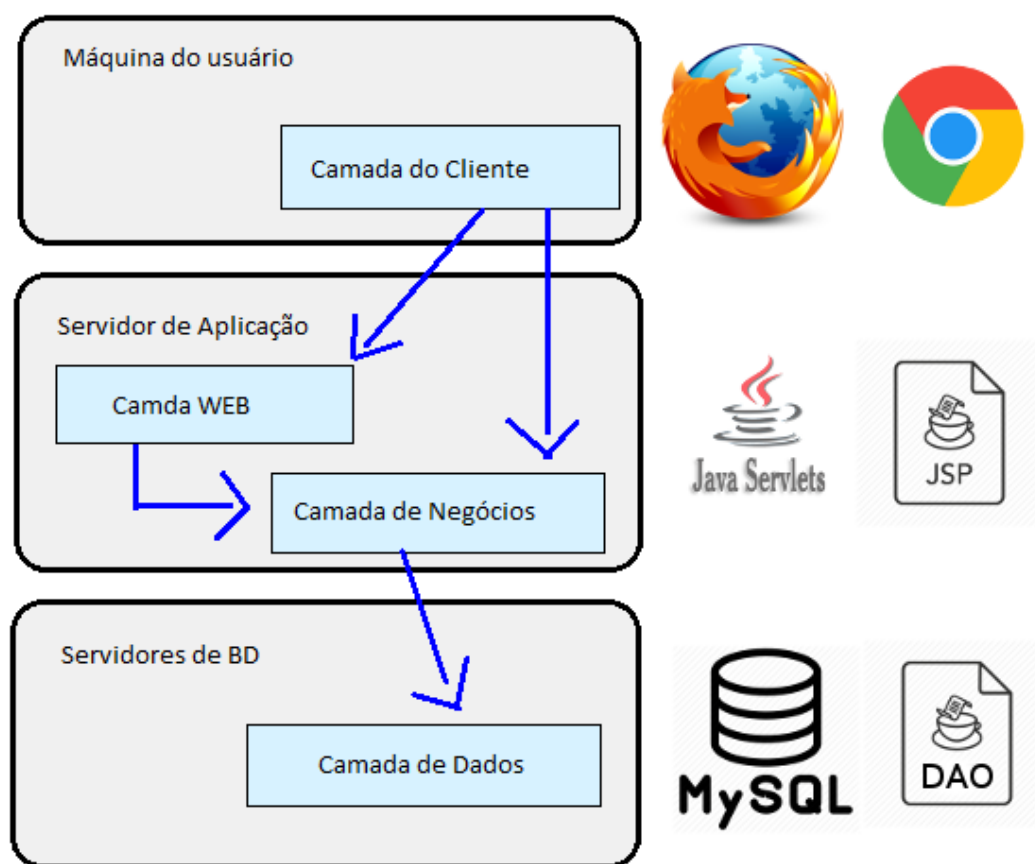
4 APRESENTAÇÃO DO MERCADÃO DO ALUNO

Nesse capítulo é apresentada a arquitetura do Mercado do Aluno, bem como o sistema e suas funcionalidades.

O Mercado do Aluno conta com uma interface web para usuários e administradores.

A seguir, é possível visualizar todas as funcionalidades de cada perfil de acesso detalhadamente, logo após a elucidação da arquitetura do sistema.

FIGURA 5 - ARQUITETURA DO SISTEMA



FONTE: Adaptado de DEVMEDIA (2018)

4.1 ARQUITETURA DO SISTEMA

O sistema foi desenvolvido na linguagem Java juntamente com HTML e CSS que constitui a folha de estilo na plataforma Web.

O processamento das informações inseridas é realizado pelas Servlets, que são classes Java. Em seguida as informações são encaminhadas as Façades que

tem função de ligação entre as Servlets e DAO (Data Access Objects) no sentido de organização dos objetos que serão instanciados.

Caso exista a necessidade de acesso ao banco de dados as classes DAO são responsáveis por realizar as requisições para gravar, alterar, excluir ou apresentar as informações contidas no banco de dados MySQL.

É possível visualizar os diagramas das Servlets, Façades e DAOs no Apêndice C.

4.2 PRIMEIRO ACESSO

Ao acessar o sistema pela primeira vez a tela inicial é apresentada, conforme a FIGURA 6.



FONTE: Os Autores (2018)

O usuário poderá decidir se cadastrar ou realizar login caso tenha se cadastrado previamente.

4.2.1 Efetuar Login

Após realizar o primeiro acesso o usuário terá as opções realizar login, conforme FIGURA 7.

FIGURA 7 - LOGIN

A interface de login do sistema 'Mercadão do Aluno' apresenta um cabeçalho escuro com o nome do sistema à esquerda e os links 'Home', 'Login' e 'Cadastrar' à direita. O formulário centralizado contém os seguintes elementos: um campo de texto para 'Email:' com o valor 'user@user.com'; um campo de texto para 'Senha:'; uma caixa de seleção marcada com o rótulo 'Lembre-se de mim'; um botão verde com o texto 'Logar'; uma seção para login via Google com o texto 'Você também pode logar com sua conta Google!', o ícone do Google e um botão 'Login'; e uma frase de link 'Ou, se preferir pode criar uma conta, clique aqui e cadastre-se!'.

FONTE: Os Autores (2018)

Para realizar o login o usuário deverá preencher os campos de “Email” e “Senha” e clicar no botão “Entrar”.

O usuário tem a opção de realizar login por meio da conexão com o sistema Google. Para iniciar a conexão, basta clicar no ícone que contém a logo do mesmo. Uma janela de diálogo abrirá e fará a conexão mediante login da conta Google ou caso já esteja logado em sua conta Google, o login no sistema será automático.

Caso o usuário não possua uma conta no Mercadão do Aluno, ele poderá clicar no hiperlink da frase “clique aqui e cadastre-se!” e será redirecionado à tela de auto-cadastro do sistema.

Após realizar login o usuário terá seu perfil verificado pelo sistema podendo ser Usuário Comum, Administrador ou Moderador.

4.2.2 Autocadastro

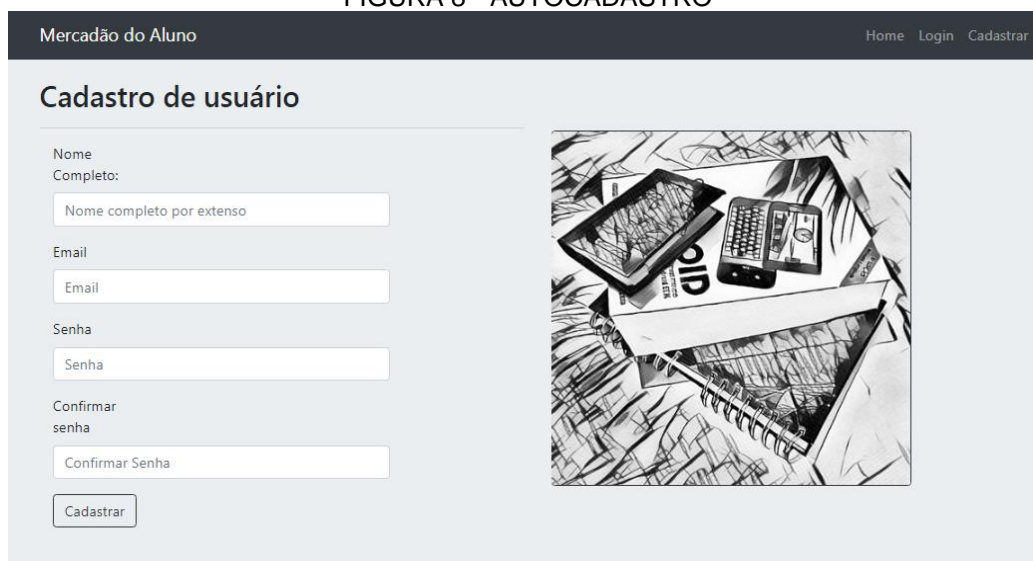
Para realizar qualquer ação no sistema é necessário possuir um cadastro, caso o usuário não possua é possível criar através do hiperlink da página de login ou da página de primeiro acesso.

O formulário de cadastro, apresentado na FIGURA 8, requer que o usuário preencha o seu nome, e-mail, senha.

O usuário terá permissão de acesso ao sistema após realizar o cadastro e em seguida o login.

Apenas usuários comuns podem se autocadastrar. Usuários moderadores e administradores devem ser cadastrados através de um administrador.

FIGURA 8 - AUTOCADASTRO



FONTE: Os Autores (2018)

4.3 USUÁRIO COMUM

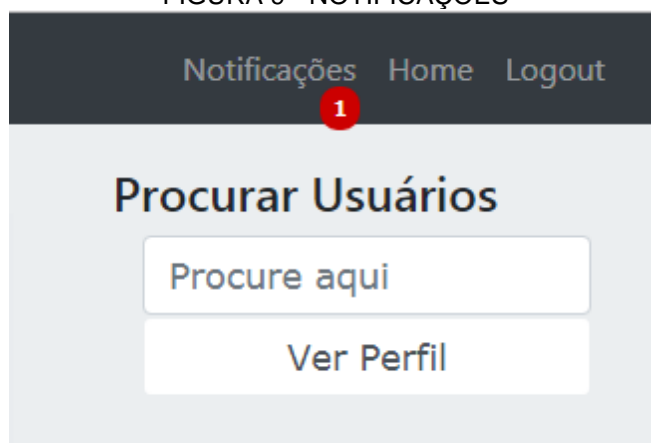
Ao efetuar *login* no sistema será identificado com o perfil de usuário, ele terá direitos de realizar pesquisas por produtos utilizando filtros, visualizar e editar as informações do seu perfil, alterar senha, adicionar, excluir e aceitar amigos, visualizar e conversar com amigos, criar, editar e excluir anúncios, seguir anúncios e gerar relatórios de seus anúncios.

4.3.1 Notificações

O usuário recebe uma notificação quando recebe uma nova mensagem, um usuário comenta em seu anúncio ou por uma solicitação de amizade recebida.

O número de notificações é indicado acima do link “Notificações”. O número some assim que o link recebe um *click* e as notificações são visualizadas.

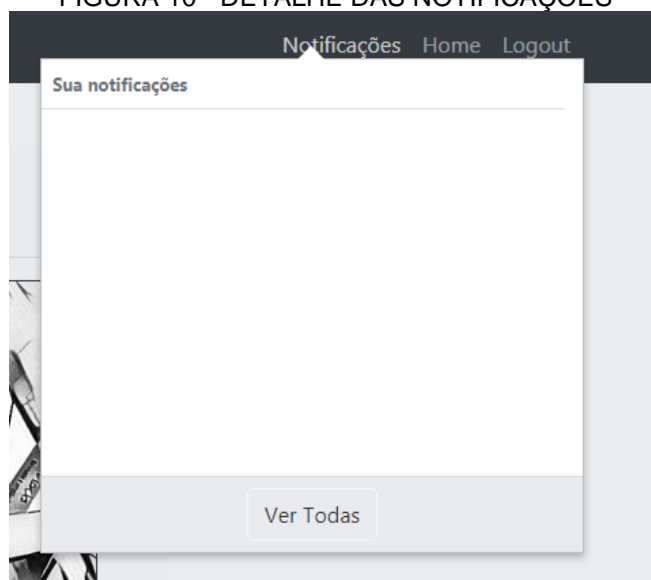
FIGURA 9 - NOTIFICAÇÕES



FONTE: Os Autores (2018)

As notificações são apresentadas ao clicar no botão de “Notificações”.

FIGURA 10 - DETALHE DAS NOTIFICAÇÕES



FONTE: Os Autores (2018)

Ao clicar em uma notificação, o usuário é direcionado para a página relacionada a notificação.

4.3.2 Home

Ao clicar em “Home”, independentemente da página que estiver acessando, o usuário será redirecionado para a página inicial, onde é apresentada a timeline com os anúncios.

4.3.3 Logout

O usuário pode desconectar-se do Mercado do Aluno clicando em “Logout”. Então será direcionado a página de visitantes.

4.3.4 Timeline

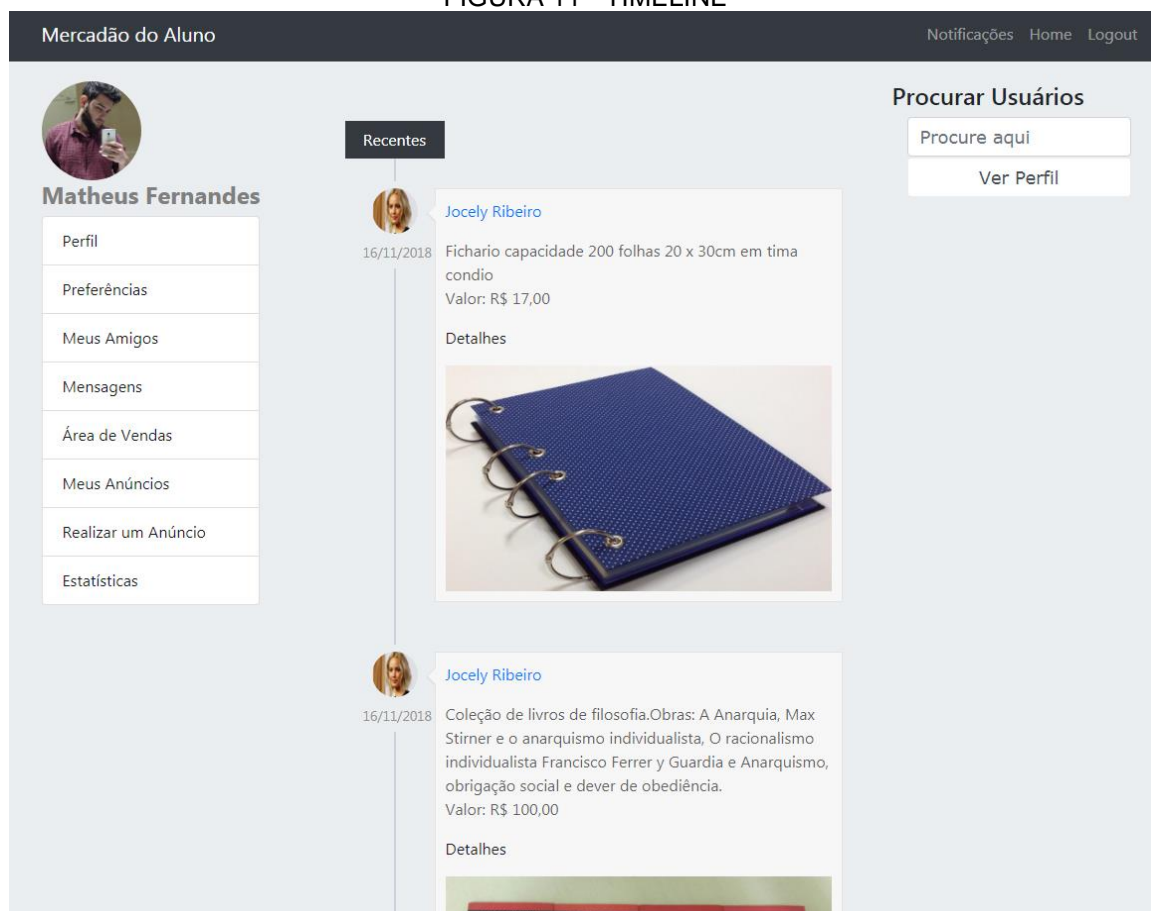
Ao realizar o login no sistema o usuário é direcionado para a tela apresentada na FIGURA 11. Nessa tela os anúncios dos amigos são mostrados.

Através do menu lateral é possível realizar outras ações como visualizar o perfil, visualizar os próprios anúncios, visualizar amigos e solicitações de amizade, editar o próprio perfil, criar um anúncio, visualizar as mensagens enviadas por outros usuários e consultar as estatísticas através de relatórios.

É possível pesquisar usuários no campo de pesquisa localizado a direita com a finalidade de adicionar e visualizar outros usuários do sistema.

O usuário pode consultar as notificações realizadas por comentários em seus anúncios, solicitações de amizade, anunciar e sair do sistema a qualquer momento através do menu localizado no canto superior direito.

FIGURA 11 - TIMELINE



FONTE: Os Autores (2018)

4.3.5 Procurar Usuários

Na tela inicial onde os anúncios são apresentados, existe um campo de pesquisa para que seja possível acessar o perfil de outros usuários digitando uma parte ou o nome completo do usuário que deseja, conforme mostra a FIGURA 12.

FIGURA 12 - PESQUISANDO USUÁRIOS


The screenshot displays the 'Mercadão do Aluno' interface. On the left, a user profile for 'Matheus Fernandes' is visible, with a menu containing options like 'Perfil', 'Preferências', 'Meus Amigos', 'Mensagens', 'Área de Vendas', 'Meus Anúncios', 'Realizar um Anúncio', and 'Estatísticas'. The main content area shows a 'Recentes' section with two listings by 'Jocely Ribeiro'. The first listing is for a 'Fichario capacidade 200 folhas 20 x 30cm em tima condio' priced at R\$ 17,00, accompanied by an image of a blue spiral-bound notebook. The second listing is for a 'Coleção de livros de filosofia' with titles like 'A Anarquia', 'Max Stirner', etc. On the right, a 'Procurar Usuários' search bar contains the text 'jose', and a dropdown menu shows 'José Renato' as a suggestion.

FONTE: Os Autores (2018)

O usuário aparecerá na lista de pesquisa apenas se for cadastrado no sistema. Após digitar o nome de um usuário cadastrado o perfil do mesmo será exibido, conforme mostra a FIGURA 13.


FIGURA 13 - PERFIL DE OUTROS USUÁRIOS

Mercadão do Aluno
Notificações
Home
Logout


Matheus Fernandes

- Perfil
- Preferências
- Meus Amigos
- Mensagens
- Área de Vendas
- Meus Anúncios
- Realizar um Anúncio
- Estatísticas

Informações do perfil:
[Voltar](#)



[Ver Anúncios](#)
[Enviar Mensagens](#)
[Enviar Pedido de Amizade](#)

Nome Completo:
Bruno Wosiak

Descrição do Usuário:
Estuante de TADS na UFPR, curto games e música!

Interesses:
Interesse em dividir casa próximo ao bairro portão, ou em qualquer lugar próximo ao Politécnico!

Telefone Fixo:
41-3332-6262

Celular:
41-99983-7853

Endereço:

Logradouro:
Rua Espirito Santo

Número:
991

Complemento:
Sobrado 3

CEP:
80630-200

Cidade:
Curitiba

Estado:
PR

FONTE: Os Autores (2018)

Ao acessar o perfil de um usuário é possível ver os anúncios, enviar mensagens e enviar pedido de amizade. Enquanto o usuário não aceitar a amizade

o botão “Enviar Pedido de Amizade” será substituído pela frase “Pedido de amizade enviado!”. Caso o usuário pesquisado já faça parte da lista de amigos o botão “Enviar Pedido de Amizade” sumirá e dois botões de amizade surgirão, “Excluir amizade” e “Bloquear Amigo”.

4.3.6 Visualizar Perfil

Ao clicar em “Perfil” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar e editar as informações do perfil conforme a FIGURA 14. Para editar o perfil é necessário clicar no botão “Editar Perfil”.

FIGURA 14 - INFORMAÇÕES DO PERFIL

Mercado do Aluno

Notificações Home Logout

Matheus Fernandes

Perfil

Preferências

Meus Amigos

Mensagens

Área de Vendas

Meus Anúncios

Realizar um Anúncio

Estatísticas

Informações do perfil:

[Voltar](#)

Editar Perfil

Nome Completo:

Matheus Fernandes

Descrição do Usuário:

Interesses:

FONTE: Os Autores (2018)

4.3.7 Editar Perfil

Ao clicar em “Editar Perfil” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar e alterar a foto de perfil e os campos relacionados a informações pessoais. Após editar os campos para salvar as alterações é necessário clicar em “Salvar”, caso não

queira salvar as alterações é necessário clicar em “Cancelar”, conforme mostra a FIGURA 15.

FIGURA 15 - EDIÇÃO DE PERFIL

Mercadão do Aluno


Notificações Home Logout Google

Matheus Fernandes

- Perfil
- Preferências
- Meus Amigos
- Mensagens
- Área de Vendas
- Meus Anúncios
- Realizar um Anúncio
- Estatísticas

Edite seu Perfil:

[Voltar](#)



Carregar uma nova foto...

Nenhum arqu...selecionado

Informações do Perfil

Nome Completo:

Telefone Fixo:

Celular:

Uma breve descrição sobre você:

Seus interesses:

Endereço:

Caso deseje, cadastre o seu endereço

Logradouro:

Número:

Complemento:

CEP:

Cidade:

Estado:

FONTE: Os Autores (2018)

4.3.8 Preferências

Ao clicar em “Preferências” no menu lateral esquerdo, o usuário que não fizeram login através do Google poderão alterar sua senha e suas opções de privacidade. Conforme mostra a FIGURA 16.

FIGURA 16 - PREFERÊNCIAS




FONTE: Os Autores (2018)

4.3.8.1 Alterar Senha

A senha de um usuário pode ser alterada exceto para usuários que se cadastraram através do Google. É necessário preencher os campos conforme mostra a FIGURA 17.

FIGURA 17 - ALTERAÇÃO DE SENHA

The image shows a web form titled "Alteração de senha:" (Password Change:). At the top left of the form area is a link with a circular arrow icon and the text "Voltar" (Back). Below the title, there are three input fields. The first is labeled "Senha Atual:" (Current Password:) and contains the placeholder text "Senha Atual". The second is labeled "Nova Senha:" (New Password:) and contains the placeholder text "Nova Senha". The third is labeled "Confirmar a nova senha:" (Confirm the new password:) and contains the placeholder text "Confirmar Senha". At the bottom of the form is a button labeled "Alterar" (Change).

FONTE: Os Autores (2018)

Para salvar a alteração é necessário clicar em “Alterar” ou “Voltar” caso deseje abandonar a alteração.

Após clicar em “Alterar” ocorrerá um direcionamento para uma página informando que a senha foi atualizada com sucesso, conforme mostra a FIGURA 18.

FIGURA 18 - MENSAGEM DE SENHA ATUALIZADA COM SUCESSO



FONTE: Os Autores (2018)

4.3.8.2 Privacidade

A opções de privacidade podem ser alteradas conforme mostra a FIGURA 19.

FIGURA 19 - EDIÇÃO DE PRIVACIDADE

Escolha suas opções de privacidade:

[Voltar](#)

Exibir Telefone:

☒ Todos ☐ Somente para amigos ☐ Ninguém

Exibir Endereço:

☒ Todos ☐ Somente para amigos ☐ Ninguém

Exibir Descrição:

☒ Todos ☐ Somente para amigos ☐ Ninguém

Exibir Interesses:

☒ Todos ☐ Somente para amigos ☐ Ninguém

Alterar Privacidade

Cancelar

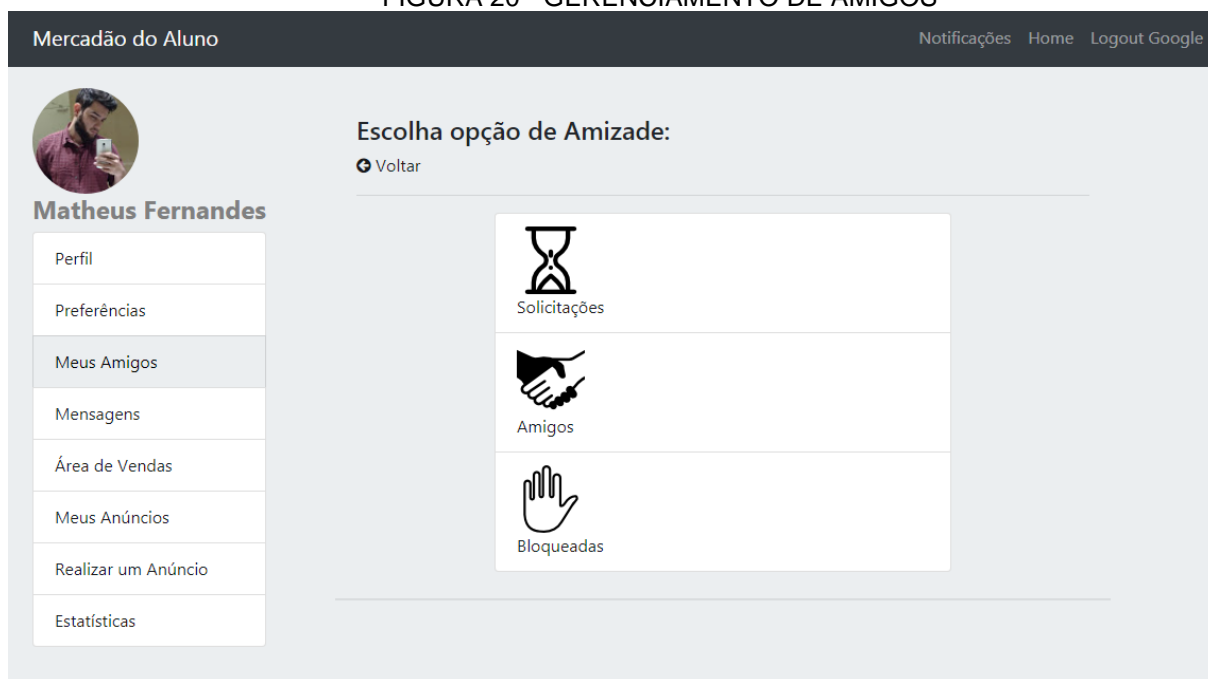
FONTE: Os Autores (2018)

Para salvar as alterações de privacidade é necessário clicar em “Alterar Privacidade” e em “Cancelar” para abandonar as alterações.

4.3.9 Meus Amigos

Ao clicar em “Meus Amigos” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar solicitações de amizade, os amigos e usuários bloqueados, conforme a FIGURA 20.

FIGURA 20 - GERENCIAMENTO DE AMIGOS



FONTE: Os Autores (2018)

4.3.9.1 Solicitações

É possível verificar as solicitações de amizade clicando em “Solicitações” conforme mostra a FIGURA 21. O usuário será redirecionado para a tela de solicitações onde poderá decidir visualizar o perfil do usuário que enviou a solicitação, aceitar a amizade, rejeitar a amizade ou rejeitar e bloquear o usuário que enviou a solicitação.

FIGURA 21 - SOLICITAÇÕES DE AMIZADE

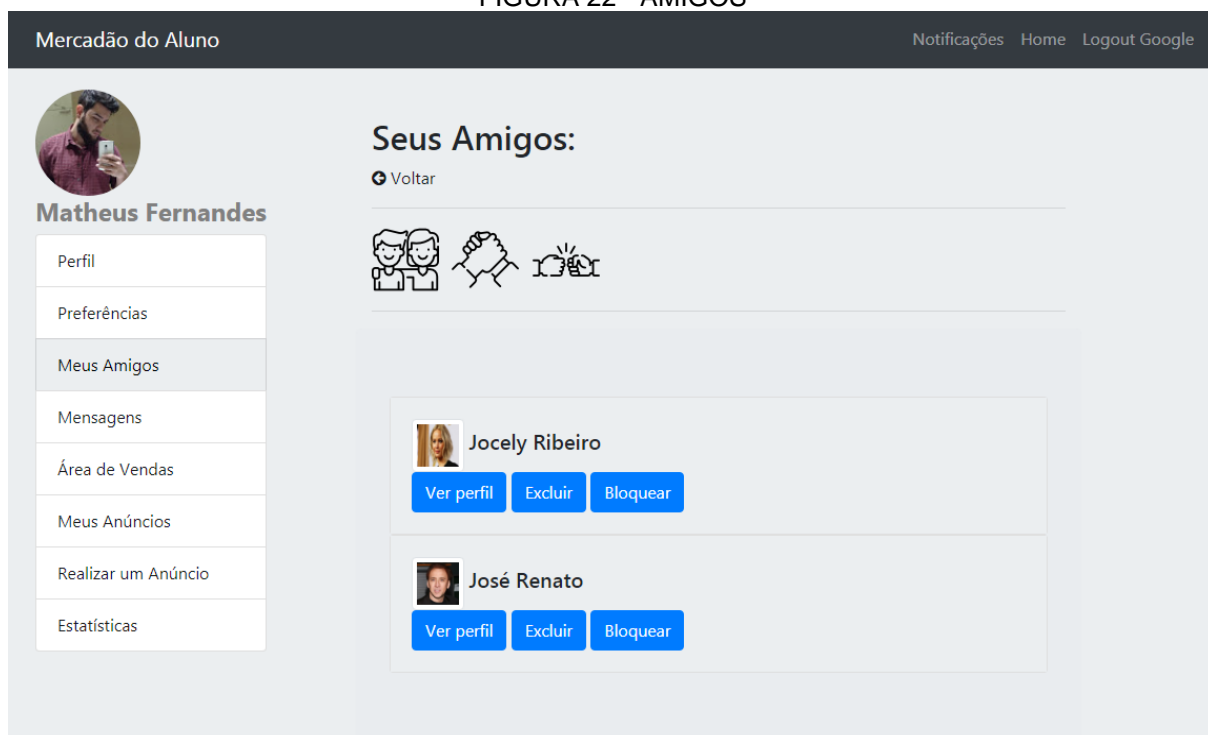


FONTE: Os Autores (2018)

4.3.9.2 Amigos

É possível verificar que usuários são amigos clicando em “Amigos” conforme mostra a FIGURA 22. O usuário será redirecionado para a tela de amigos onde será apresentada uma lista de usuários cuja solicitação de amizade foi aceita, o usuário terá a opção de visualizar o perfil do amigo, excluir ou bloquear o amigo.

FIGURA 22 - AMIGOS

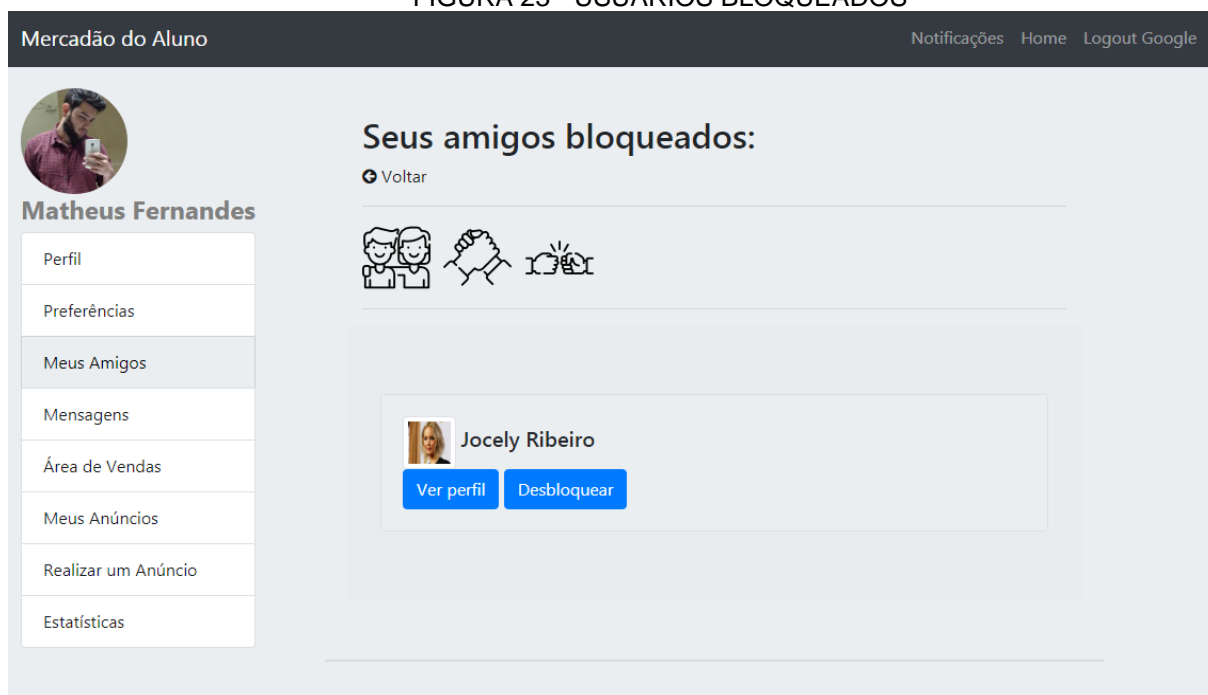


FONTE: Os Autores (2018)

4.3.9.3 Bloqueadas

É possível verificar os usuários que estão bloqueados clicando em “Bloqueadas” conforme mostra a FIGURA 23. O usuário será redirecionado para a tela de usuários bloqueados por ele, onde poderá decidir visualizar o perfil do usuário que está bloqueado ou desbloquear o usuário.

FIGURA 23 - USUÁRIOS BLOQUEADOS

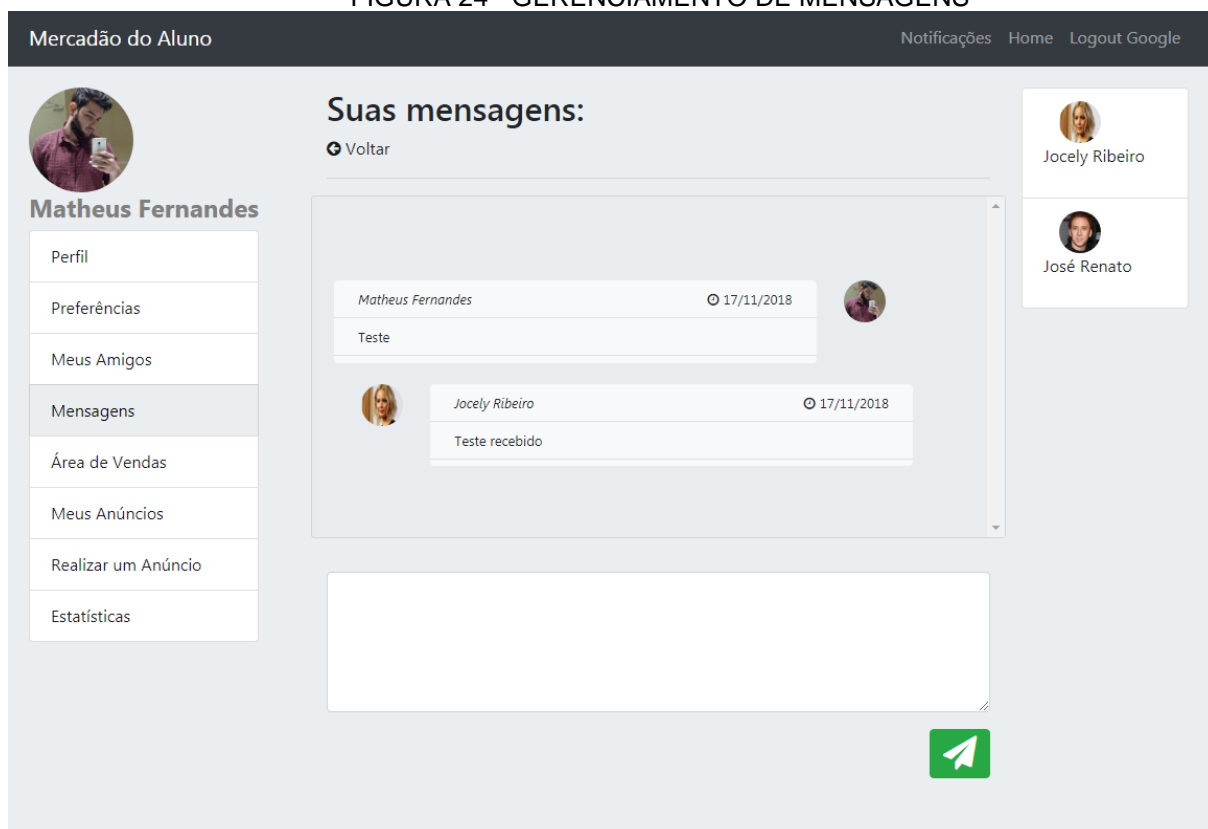


FONTE: Os Autores (2018)

4.3.10 Mensagens

Ao clicar em “Mensagens” no menu lateral esquerdo, o usuário poderá visualizar e responder as mensagens enviadas por outros usuários. Conforme mostra a FIGURA 24.

FIGURA 24 - GERENCIAMENTO DE MENSAGENS



FONTE: Os Autores (2018)

Para enviar uma mensagem a um usuário que não esteja listado, é necessário entrar no perfil e clicar em “Enviar Mensagens”. Conforme mostra a FIGURA 13.

4.3.11 Área de Vendas

Ao clicar em “Área de Vendas” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar todos os anúncios realizados no sistema, podendo filtra-los por menor valor, maior valor, título, valor inicial, valor final e tipo de item, conforme mostra a FIGURA 25.

FIGURA 25 - ÁREA DE VENDAS

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout Google

Matheus Fernandes

Perfil

Preferências

Meus Amigos

Mensagens

Área de Vendas

Meus Anúncios

Realizar um Anúncio

Estatísticas

Área de Vendas

Voltar

Ordenar por:

De:

Até:

☐ Móveis

☐ Imóveis

☐ Materiais

Filtrar

Limpar filtros

Casa para alugar
\$600.0
Com 1 quarto, sala, cozinha e banheiro é ideal para morar sozinho.
veja mais

Apartamento para alugar
\$700.0
Apartamento bem localizado, móveis de qualidade e conservados com quarto, banheiro, sala e cozinha conjugados.
veja mais

Apartamento para alugar
\$500.0
Cama de solteiro com compartimentos embutidos e gavetões para guardar várias coisas. Economiza espaço e ajuda na organização.
veja mais

Jogo de sofás com 3 e 2 lugares, bom estado, confortável e resistente na cor vermelha.
\$300.0

Materiais de desenho técnico
\$300.0
Materiais de desenho técnico. Ideal para cursos de engenharias. Contém: esquadros.


Multímetro Extron
\$80.0
Multímetro marca Ezetron excelente estado e útil em vários curso de engenharia.

FONTE: Os Autores (2018)

Para visualizar os detalhes do anúncio é necessário clicar em “veja mais”, então os detalhes serão apresentados conforme mostra a FIGURA 26.


FIGURA 26 - DETALHE DO ANÚNCIO

Mercadão do AlunoNotificaçõesHomeLogout Google

**Matheus Fernandes**

- Perfil
- Preferências
- Meus Amigos
- Mensagens
- Área de Vendas
- Meus Anúncios
- Realizar um Anúncio
- Estatísticas

Apartamento para alugar



Apartamento para alugar


R\$ 700,00

Apartamento bem localizado, móveis de qualidade e conservados com quarto, banheiro, sala e cozinha conjugados.

Tipo Imóvel: APARTAMENTO
Quantidade de pessoas: 2
Aceita Pet: Não
Logradouro: Rua José Ferro
Número: 47
CEP: 82030-384
Cidade: Curitiba
Estado: PR
Complemento: Edifício Boa Ventura

[Seguir anúncio](#)

Deixe aqui seu comentário:

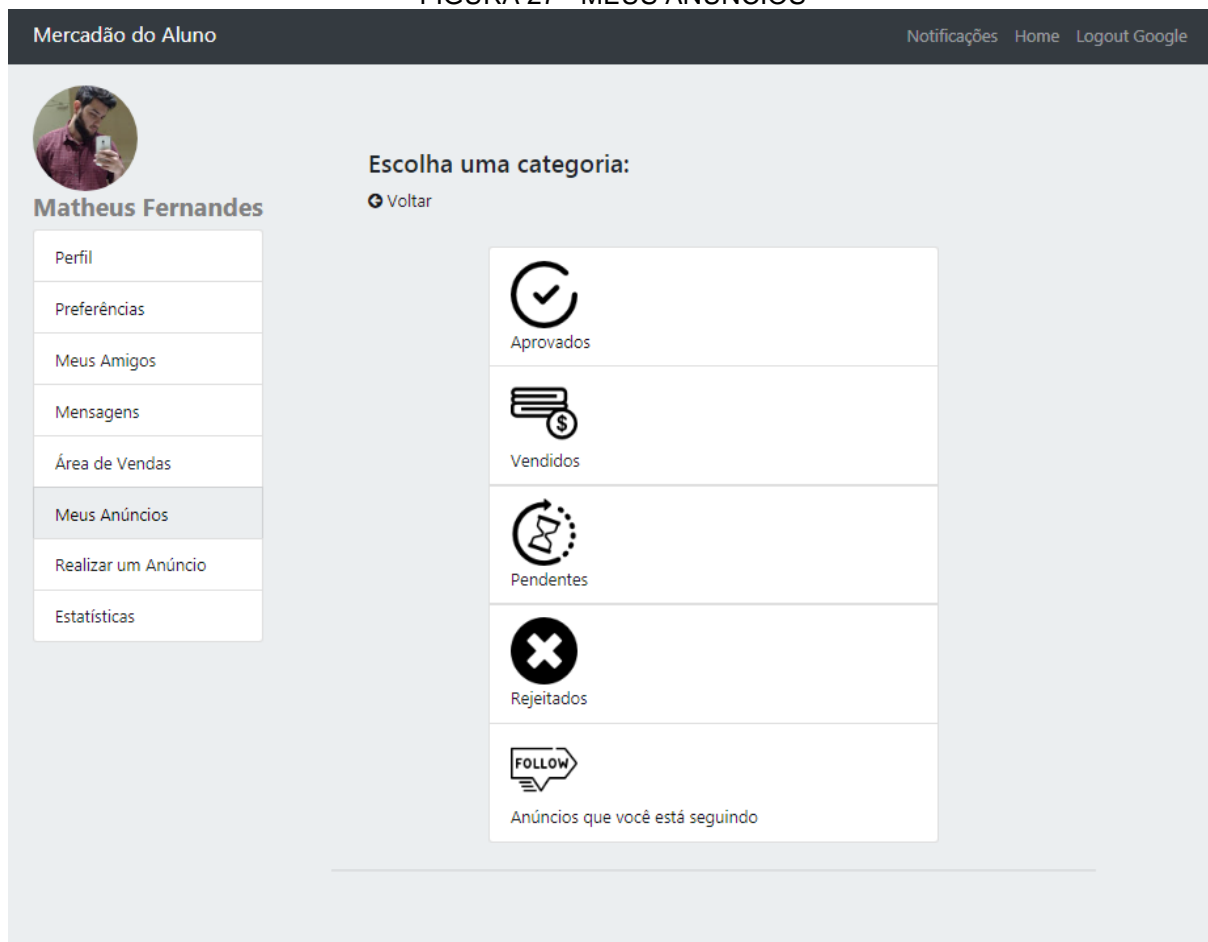


FONTE: Os Autores (2018)

4.3.12 Meus Anúncios

Ao clicar em “Meus Anúncios” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar os anúncios de acordo com seu status conforme a FIGURA 27.

FIGURA 27 - MEUS ANÚNCIOS



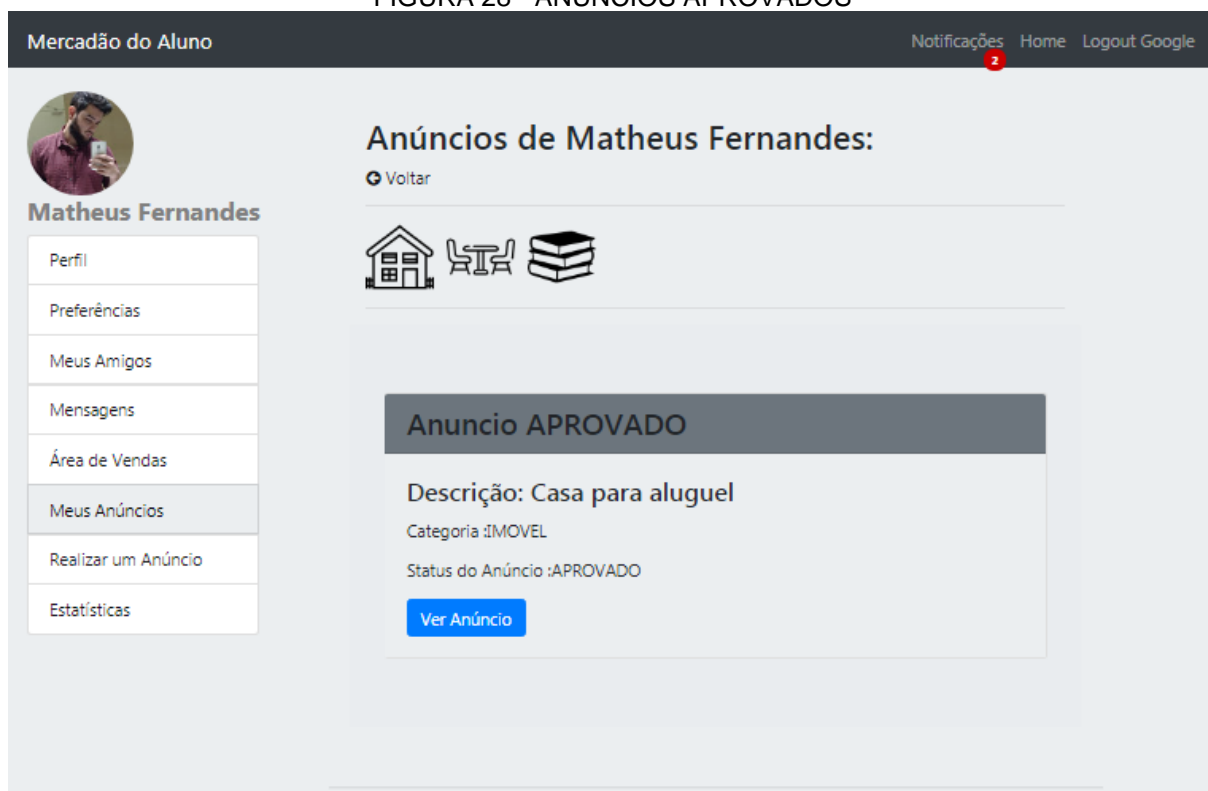
FONTE: Os Autores (2018)

4.3.12.1 Anúncios Aprovados

É possível verificar os anúncios e informações básicas dos anúncios que foram aprovados conforme mostra a FIGURA 28.

Detalhes dos anúncios podem ser vistos ao clicar em “Ver Anúncio”.

FIGURA 28 - ANÚNCIOS APROVADOS



FONTE: Os Autores (2018)

4.3.12.2 Anúncios Vendidos

É possível verificar os anúncios e informações básicas dos anúncios que foram marcados como vendido conforme mostra a FIGURA 29.

Detalhes dos anúncios podem ser vistos ao clicar em “Ver Anúncio”.

FIGURA 29 - ANÚNCIOS VENDIDOS



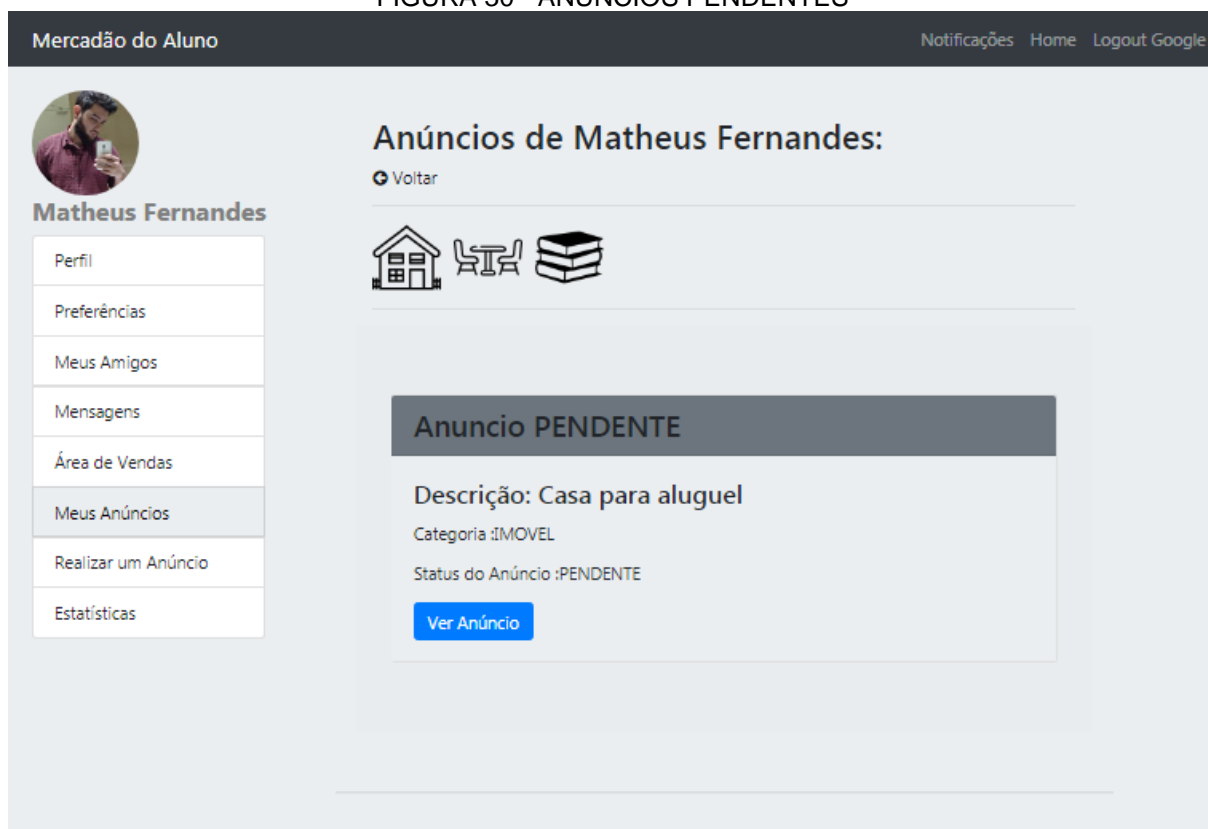
FONTE: Os Autores (2018)

4.3.12.3 Anúncios Pendentes

É possível verificar os anúncios e informações básicas dos anúncios que estão pendentes aprovação ou rejeição, conforme mostra a FIGURA 30.

Detalhes dos anúncios podem ser vistos ao clicar em “Ver Anúncio”.

FIGURA 30 - ANÚNCIOS PENDENTES



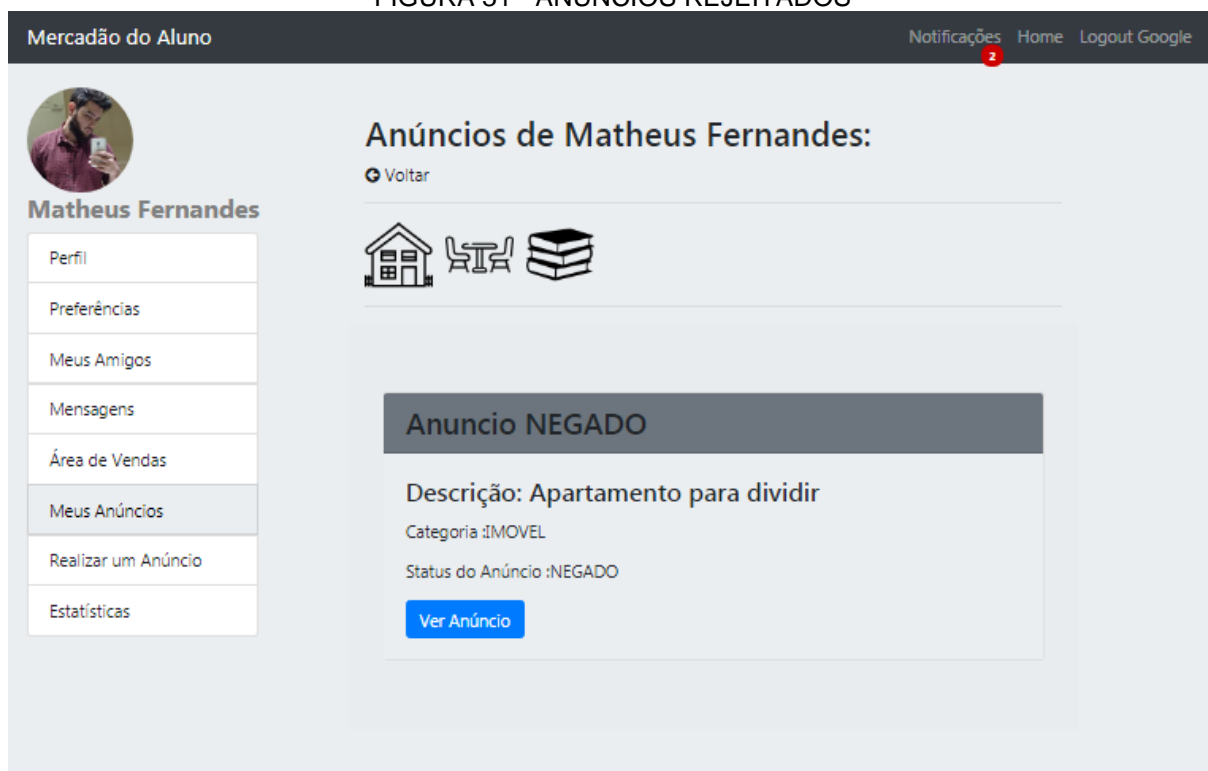
FONTE: Os Autores (2018)

4.3.12.4 Anúncios Rejeitados

É possível verificar os anúncios e informações básicas dos anúncios que foram rejeitados conforme mostra a FIGURA 31.

Detalhes dos anúncios podem ser vistos ao clicar em “Ver Anúncio”.

FIGURA 31 - ANÚNCIOS REJEITADOS



FONTE: Os Autores (2018)

4.3.12.5 Anúncios Seguidos

É possível verificar os anúncios e informações básicas dos anúncios que o usuário se interessou e está seguindo, conforme mostra a FIGURA 32.

Detalhes dos anúncios podem ser vistos ao clicar em “Ver Anúncio”.

FIGURA 32 - ANÚNCIOS SEGUIDOS

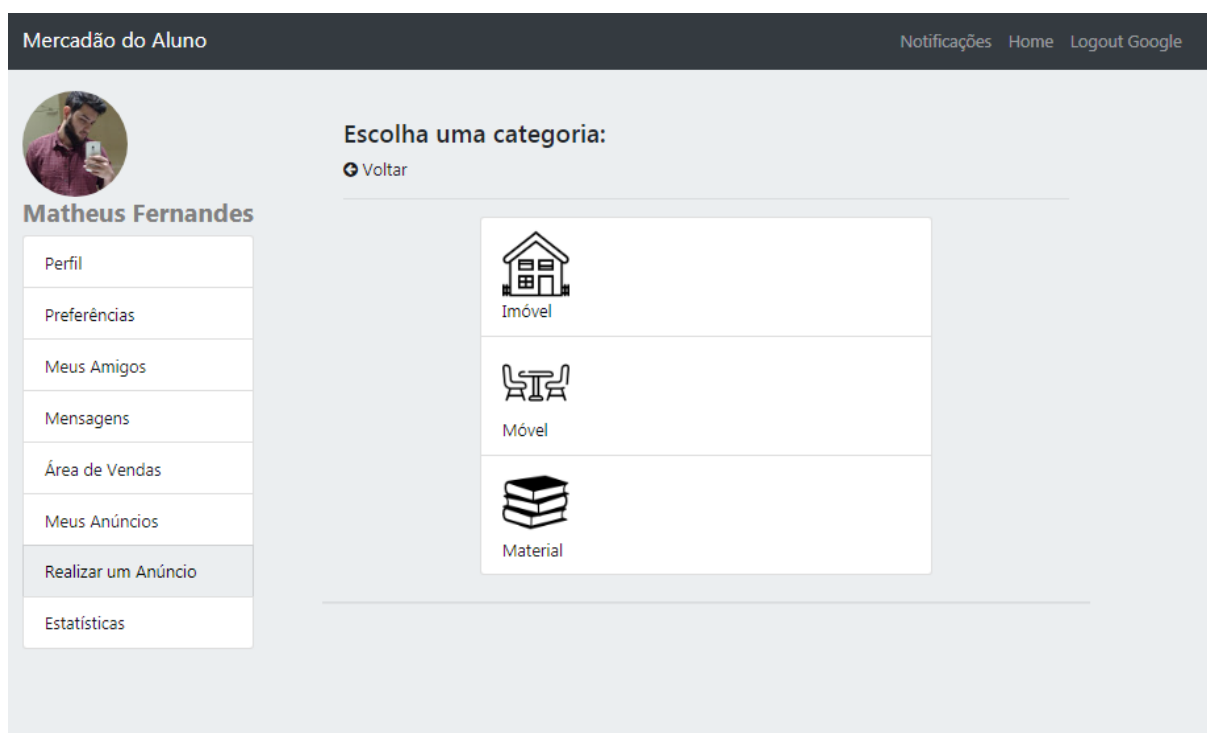


FONTE: Os Autores (2018)

4.3.13 Realizar Anúncio

Ao clicar em “Realizar um Anúncio” no menu lateral esquerdo, o usuário poderá criar um anúncio, as opções de criação de anúncios são separadas nas categorias Imóvel, Móvel e Material. Conforme mostra a FIGURA 33.

FIGURA 33 - CRIAÇÃO DE ANÚNCIO



FONTE: Os Autores (2018)


Após a seleção da categoria, um redirecionamento ocorrerá de acordo com a opção selecionada.

4.3.13.1 Cadastro de Imóvel

Para realizar o cadastro de imóvel é necessário preencher todos os campos, todos são obrigatórios. Após o preenchimento dos campos o anúncio precisa ter uma imagem, para adicionar uma imagem ao anúncio é necessário clicar em “Adicionar Imagem” conforme mostra a FIGURA 34.

FIGURA 34 - CADASTRANDO IMÓVEL

Mercadão do Aluno Notificações Home Logout Google



Matheus Fernandes

- Perfil
- Preferências
- Meus Amigos
- Mensagens
- Área de Vendas
- Meus Anúncios
- Realizar um Anúncio
- Estatísticas

Cadastro de Anúncio: Imóvel

[Voltar](#)

Selecione uma categoria de imóvel:

SELECIONE ▼

Título:

Descrição:

Descreva seu anúncio:

O imóvel comporta até quantas pessoas?:

É autorizado pets na residência?:

☐ Sim ☒ Não

Preço do aluguel:

Insira um valor caso deseje:

Logradouro:

Número:

CEP:

Cidade:

Estado:

Complemento:

Selecione uma imagem:

Nenhum arquivo selecionado

FONTE: Os Autores (2018)

Para finalizar o cadastro é necessário clicar em “Cadastrar”, onde o usuário será direcionado para outra pagina, informando que o imóvel foi cadastrado e está aguardando aprovação conforme mostra a FIGURA 35.

FIGURA 35 - MENSAGEM DE IMÓVEL ENVIADO PARA AVALIAÇÃO

O Imovel foi cadastrado para avaliação!

[Voltar para o Home](#) ou [Cadastrar mais um Imovel](#)



FONTE: Os Autores (2018)

Para abandonar o cadastro é necessário clicar em “Cancelar”, então o usuário será direcionado para a pagina inicial.

4.3.13.2 Cadastro De Móvel

Para realizar o cadastro de móvel é necessário preencher todos os campos, todos são obrigatórios. Após o preenchimento dos campos o anúncio precisa ter

uma imagem, para adicionar uma imagem ao anúncio é necessário clicar em “Adicionar Imagem” conforme mostra a FIGURA 36.

FIGURA 36 - CADASTRANDO MÓVEL

Mercadão do Aluno Notificações Home Logout Google

Matheus Fernandes

- Perfil
- Preferências
- Meus Amigos
- Mensagens
- Área de Vendas
- Meus Anúncios
- Realizar um Anúncio
- Estatísticas

Cadastro de Anúncio: Móvel

[Voltar](#)

Selecione uma categoria de móvel:

SELECIONE ▼

Título:

Descrição:

Descreva seu anúncio:

Preço:

Insira um valor caso deseje:

Logradouro:

Número:

CEP:

Cidade:

Estado:

Complemento:

Selecione uma imagem:

[Escolher arquivo](#) Nenhum arquivo selecionado

[Adicionar Imagem](#)

[Cadastrar](#)

[Cancelar](#)

FONTE: Os Autores (2018)

Para finalizar o cadastro é necessário clicar em “Cadastrar”, onde o usuário será direcionado para outra pagina, informando que o móvel foi cadastrado e está aguardando aprovação conforme mostra a FIGURA 37.

FIGURA 37 - MENSAGEM DE MÓVEL ENVIADO PARA AVALIAÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

Para abandonar o cadastro é necessário clicar em “Cancelar”, então o usuário será direcionado para a pagina inicial.

4.3.13.3 Cadastro De Material

Para realizar o cadastro de material é necessário preencher todos os campos, todos são obrigatórios. Após o preenchimento dos campos o anúncio precisa ter uma imagem, para adicionar uma imagem ao anúncio é necessário clicar em “Adicionar Imagem” conforme mostra a FIGURA 38.

FIGURA 38 - CADASTRANDO MATERIAL

Mercado do Aluno Notificações Home Logout Google

Matheus Fernandes

- Perfil
- Preferências
- Meus Amigos
- Mensagens
- Área de Vendas
- Meus Anúncios
- Realizar um Anúncio
- Estatísticas

Cadastro de Anúncio: Material

[Voltar](#)

Selecione a categoria de material

SELECIONE

Título:

Descrição:

Descreva seu anúncio:

Preço:

Insira um valor caso deseje:

Logradouro:

Número:

CEP:

Cidade:

Estado:

Complemento:

Selecione uma imagem

Escolher arquivo Nenhum arquivo selecionado

Adicionar Imagem

Cadastrar

Cancelar

FONTE: Os Autores (2018)

Para finalizar o cadastro é necessário clicar em “Cadastrar”, onde o usuário será direcionado para outra pagina, informando que o material foi cadastrado e está aguardando aprovação conforme mostra a FIGURA 39.

FIGURA 39 - MENSAGEM DE MATERIAL ENVIADO PARA AVALIAÇÃO



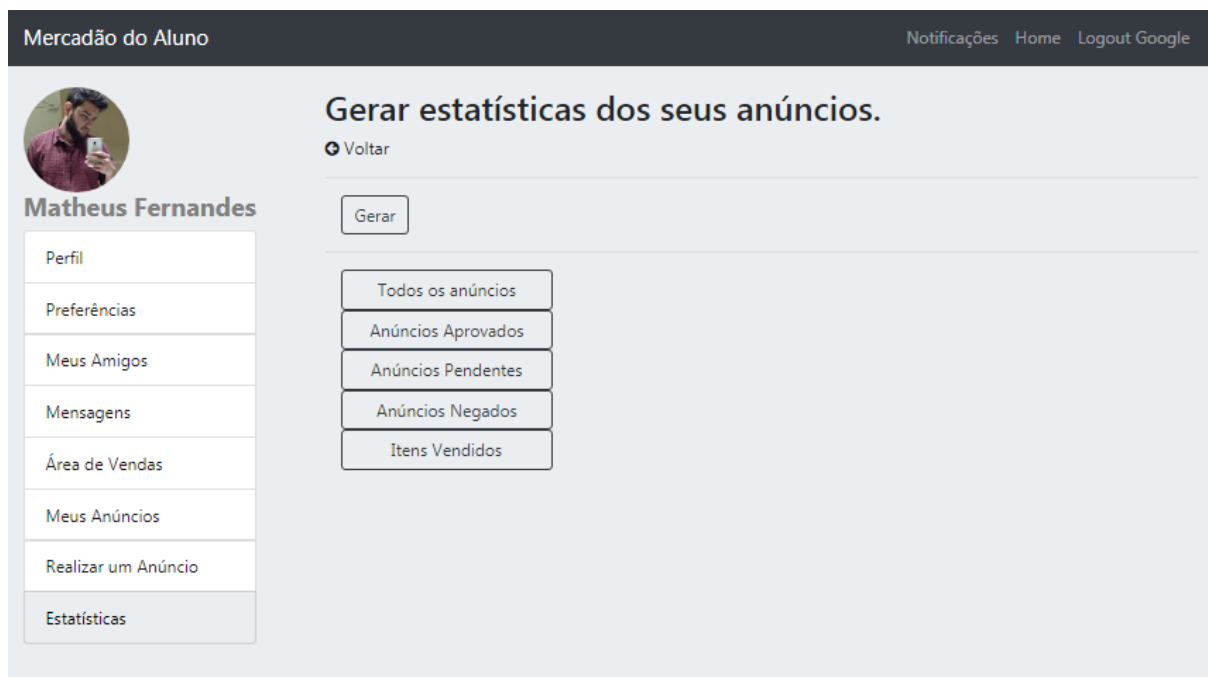
FONTE: Os Autores (2018)

Para abandonar o cadastro é necessário clicar em “Cancelar”, então o usuário será direcionado para a pagina inicial.

4.3.14 Estatísticas

Ao clicar em “Estatísticas” no menu lateral esquerdo, o usuário poderá visualizar seus anúncios em formato de relatório separados por categorias. Conforme mostra a FIGURA 40.

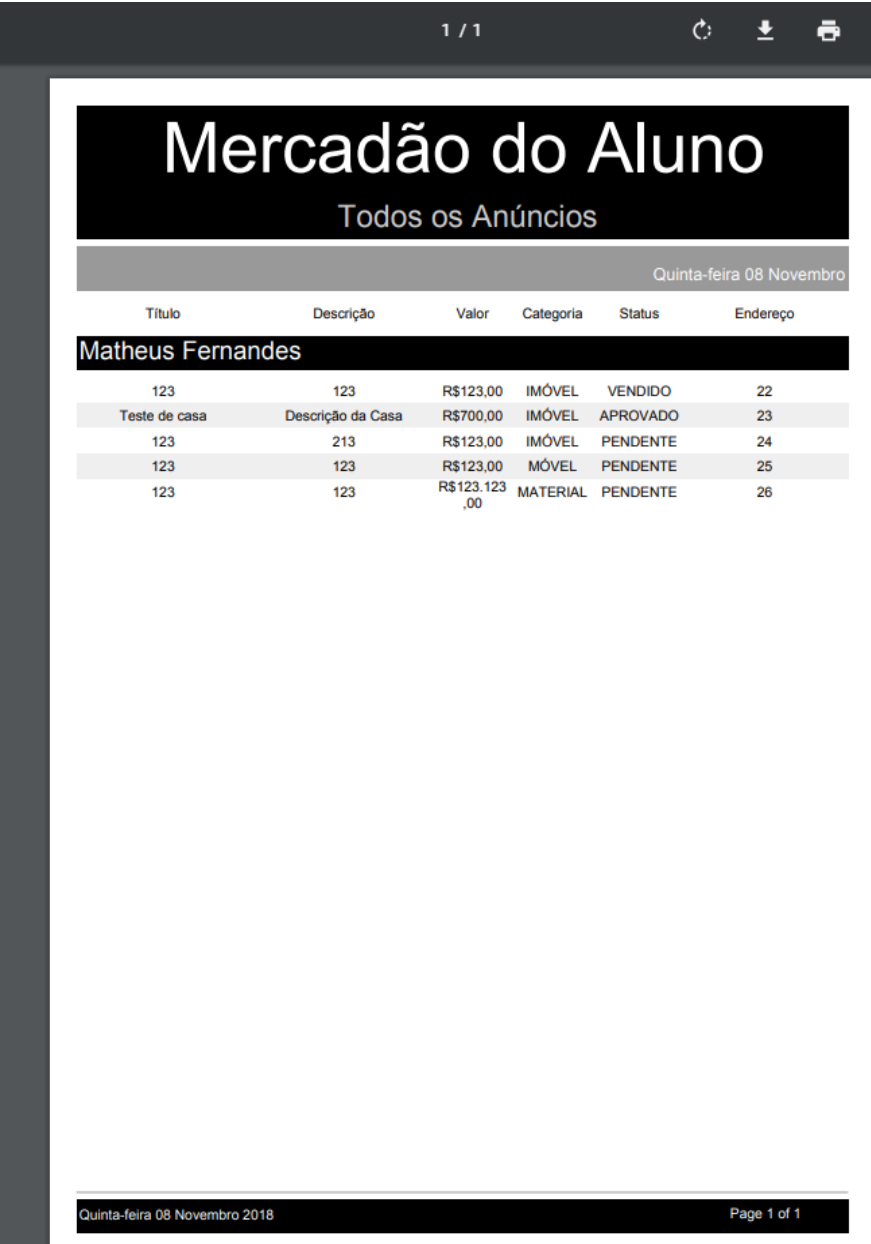
FIGURA 40 - ESTATÍSTICAS



FONTE: Os Autores (2018)

Os relatórios possuem o formato de arquivo PDF e tem a possibilidade de download e impressão, conforme mostra a FIGURA 41.

FIGURA 41 - RELATÓRIO PDF



1 / 1

Quinta-feira 08 Novembro

Mercadão do Aluno

Todos os Anúncios

Título	Descrição	Valor	Categoria	Status	Endereço
Matheus Fernandes					
123	123	R\$123,00	IMÓVEL	VENDIDO	22
Teste de casa	Descrição da Casa	R\$700,00	IMÓVEL	APROVADO	23
123	213	R\$123,00	IMÓVEL	PENDENTE	24
123	123	R\$123,00	MÓVEL	PENDENTE	25
123	123	R\$123.123,00	MATERIAL	PENDENTE	26

Quinta-feira 08 Novembro 2018

Page 1 of 1

FONTE: Os Autores (2018)

4.4 MODERADOR

Ao efetuar login, caso usuário seja identificado como moderar, ele terá direitos de aprovar ou rejeitar anúncios, visualizar anúncios e moderar comentários.

4.4.1 Página Inicial Moderador

Ao realizar o login no sistema o moderador é direcionado para a tela apresentada na FIGURA 42. Como o moderador não possui amigos, a página inicial dele não possui uma timeline com anúncios.

O moderador pode gerenciar anúncios que estão pendentes de aprovação, acompanhar anúncios que foram aprovados através da área de vendas.

FIGURA 42 - PAGINA INICIAL DO MODERADOR



FONTE: Os Autores (2018)

4.4.2 Notificações

O moderador não recebe notificações, pois não possui amigos e não pode criar anúncios.

4.4.3 Home

Ao clicar em “Home”, independentemente da página que estiver acessando, o moderador será redirecionado para a página inicial.

4.4.4 Logout

O usuário pode desconectar-se do Mercado do Aluno clicando em “Logout”. Então será direcionado a página de visitantes.

4.4.5 Aprovar Anúncios

Ao clicar em “Aprovar Anúncios” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar os anúncios que estão com a aprovação pendente, o moderador deve selecionar a categoria desejada conforme mostra a FIGURA 43.

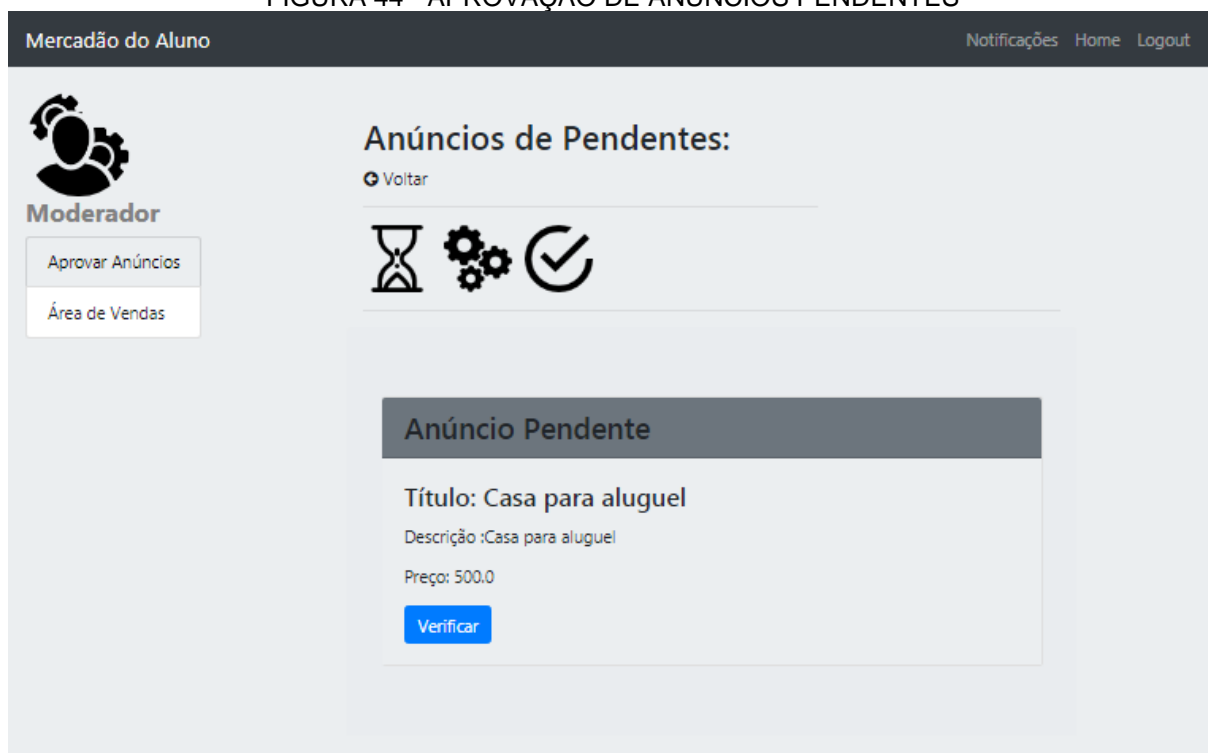
FIGURA 43 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS



FONTE: Os Autores (2018)

Após a seleção da categoria os anúncios pendentes serão mostrados conforme a FIGURA 44.

FIGURA 44 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS PENDENTES




FONTE: Os Autores (2018)

Para verificar os detalhes do anúncios e por fim aprovar é necessário clicar em “Verificar”. O moderador será direcionado para a tela de aprovação do anúncio conforme mostra a FIGURA 45.

FIGURA 45 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIO PENDENTE

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout


Moderador

Aprovar Anúncios

Área de Vendas

Avaliação do Anúncio de ID: 58

[Voltar](#)

Casa para aluguel

R\$ 500,00

Tipo Imóvel: CASA
Quantidade de pessoas: 2
Aceita Pet: Não
Logradouro: Rua Antonio Moreira
Número: 312
CEP: 18231-293
Cidade: Curitiba
Estado: PR
Complemento:

Aprovar: ☐ Sim ☒ Não

[Confirmar](#)

FONTE: Os Autores (2018)

Após selecionar a opção “Sim” para aprovar e “Não” para negar o moderador pode confirmar a escolha clicando em “Confirmar” ou “Voltar” para abandonar aprovação.

Após a confirmação o moderador será direcionado para a tela de confirmação da aprovação, conforme mostra a FIGURA 46.

FIGURA 46 - MENSAGEM DE ANÚNCIO APROVADO

O anúncio foi aprovado!

[Voltar para o Home](#) ou [Ir para opções de anúncios](#)



FONTE: Os Autores (2018)

Em caso de negação de um anúncio o moderador será direcionado para a tela de confirmação da negação conforme mostra a FIGURA 47.

FIGURA 47 - MENSAGEM DE ANÚNCIO NEGADO



FONTE: Os Autores (2018)

4.4.6 Área de Vendas


Ao clicar em “Área de Vendas” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar todos os anúncios realizados no sistema, podendo filtra-los por menor valor, maior valor, título, valor inicial, valor final e tipo de item, conforme mostra a FIGURA 48.

FIGURA 48 - ÁREA DE VENDAS

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout

Área de Vendas

 Voltar

Moderador

Aprovar Anúncios

Área de Vendas

Ordenar por:

De: 0.00

Até: 0.00


☐ Móveis

☐ Imóveis

☐ Materiais

Filtrar

Limpar filtros




Casa para alugar

\$600.0

Com 1 quarto, sala, cozinha e banheiro é ideal para morar sozinho.

veja mais




Apartamento para alugar

\$700.0

Apartamento bem localizado, móveis de qualidade e conservados com quarto, banheiro, sala e cozinha conjugados.

veja mais




Apartamento para alugar

\$500.0

Cama de solteiro com compartimentos embutidos e gavetões para guardar várias coisas. Economiza espaço e ajuda na organização.


veja mais



Jogo de sofás com 3 e 2 lugares, bom estado, confortável e resistente na cor vermelha.

\$300.0


Jogo de sofás com 3 e 2 lugares, bom



Materiais de desenho técnico

\$300.0

Materiais de desenho técnico. Ideal para cursos de engenharias. Contém: esquadros, réguas, gabaritos, lapiseiras, lápis



Multímetro Extron

\$80.0

Multímetro marca Ezetron excelente estado e útil em vários curso de engenharia.


FONTE: Os Autores (2018)

Para acessar os detalhes do anúncio é necessário clicar em “veja mais”, conforme mostra a FIGURA 49.

FIGURA 49 - DETALHE DO ANÚNCIO


Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout

**Moderador**

Aprovar AnúnciosÁrea de Vendas

Casa para alugar



Casa para alugar

R\$ 600,00

Com 1 quarto, sala, cozinha e banheiro é ideal para morar sozinho.

Tipo Imovel: CASA
Quantidade de pessoas: 1
Aceita Pet: Não
Logradouro: Rua das Carmelitas
Número: 45
CEP: 81610-070
Cidade: Curitiba
Estado: PR
Complemento:

Seguir anúncio

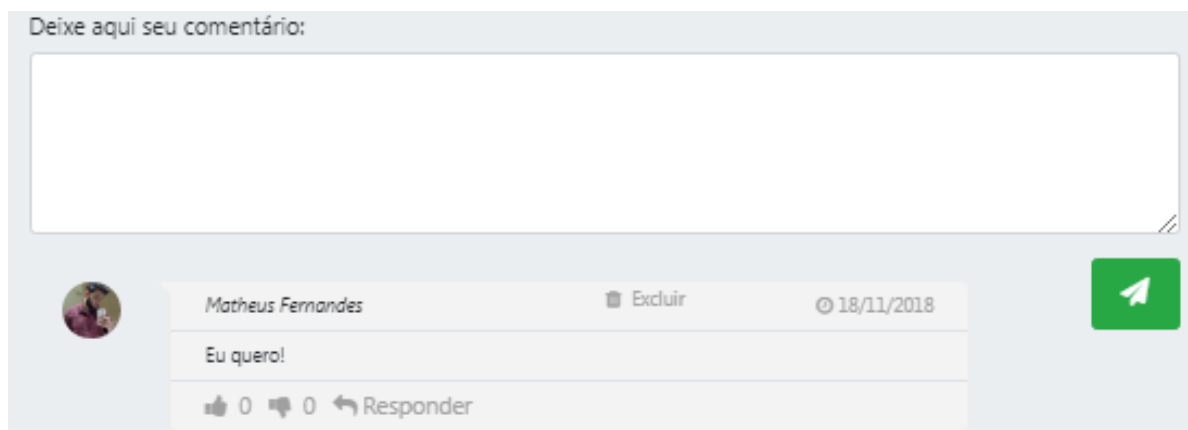
Deixe aqui seu comentário:

FONTE: Os Autores (2018)

4.4.7 Moderar Comentários

O moderador poderá excluir os comentários que julgar conveniente clicando em “Excluir”. Conforme mostra a FIGURA 50.

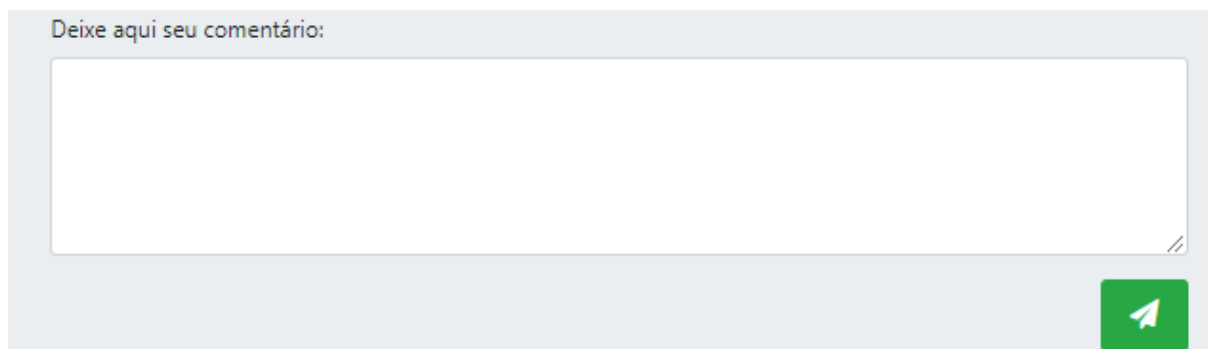
FIGURA 50 – EXCLUIR COMENTÁRIO



FONTE: Os Autores (2018)

Após excluir um comentário ele será removido do anúncio conforme mostra a FIGURA 51.

FIGURA 51 - COMENTÁRIO EXCLUÍDO



FONTE: Os Autores (2018)

4.5 ADMINISTRADOR

Ao efetuar login, caso usuário seja identificado como administrador, ele terá direitos de cadastrar outros administradores, cadastrar moderadores, aprovar ou rejeitar anúncios, visualizar anúncios e gerar relatórios dos anúncios de todos os usuários.

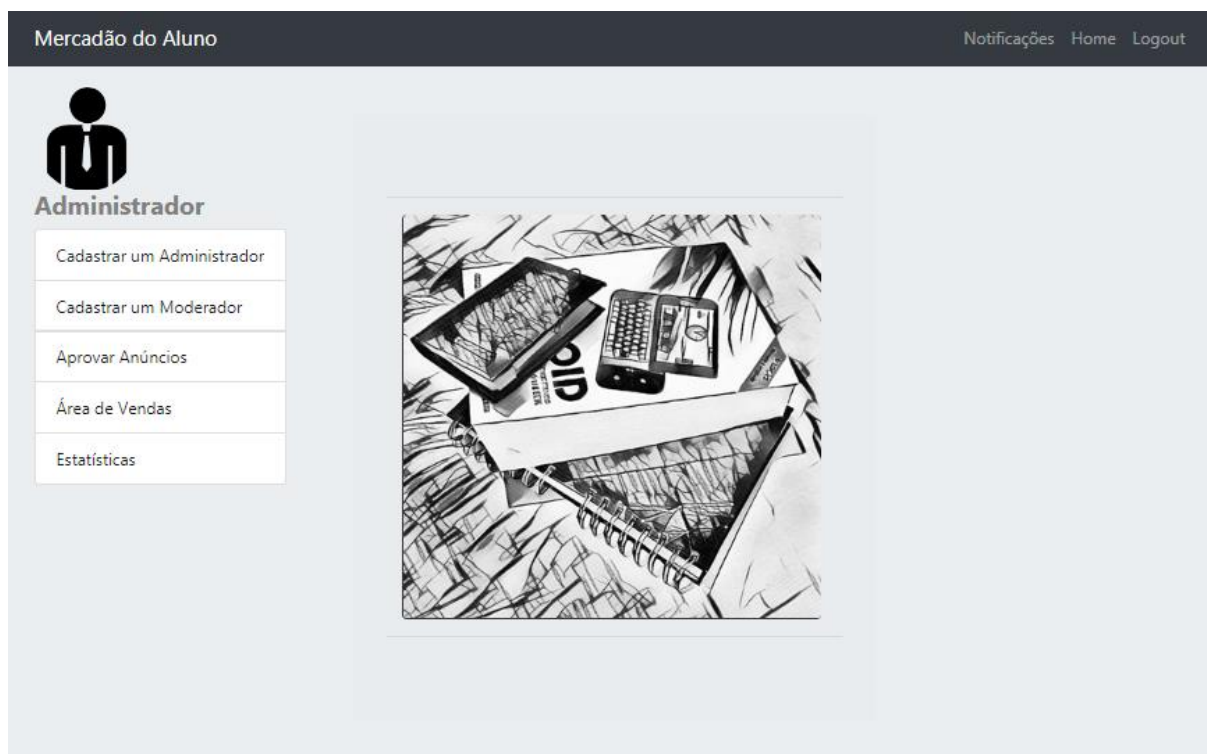
4.5.1 Página Inicial

Ao realizar o login no sistema o administrador é direcionado para a tela apresentada na FIGURA 52. Como o administrador não possui amigos, a página inicial dele não é uma timeline com anúncios.

O administrador pode cadastrar outros administradores e moderadores, gerenciar anúncios que estão pendentes de aprovação, acompanhar anúncios que foram aprovados através da área de vendas e alterar sua senha através das preferências e consultar relatórios.

É possível pesquisar usuários no campo de pesquisa localizado a direita com a finalidade de visualizar outros usuários do sistema.

FIGURA 52 - PÁGINA INICIAL DO ADMINISTRADOR



FONTE: Os Autores (2018)

4.5.2 Notificações

O administrador não recebe notificações, pois não possui amigos e não pode criar anúncios.

4.5.3 Home

Ao clicar em “Home”, independentemente da página que estiver acessando, o administrador será redirecionado para a pagina inicial.

4.5.4 Logout

O administrador pode desconectar-se do Mercadão do Aluno clicando em “Logout”. Então será direcionado a página de visitantes.

4.5.5 Cadastro de Administradores

Ao clicar em “Cadastrar um Administrador” no menu lateral esquerdo, é possível criar um novo usuário administrador, conforme mostra a FIGURA 53.

FIGURA 53 - CADASTRO DE ADMINISTRADORES

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro de administradores. No topo, há uma barra de navegação com o nome 'Mercadão do Aluno' à esquerda e links para 'Notificações', 'Home' e 'Logout' à direita. À esquerda, há um menu lateral com o ícone de um administrador e o título 'Administrador'. O menu contém as opções: 'Cadastrar um Administrador' (destacada), 'Cadastrar um Moderador', 'Aprovar Anúncios', 'Área de Vendas' e 'Estatísticas'. O formulário principal, intitulado 'Cadastro de Administrador', possui um link 'Voltar' com uma seta para trás. Os campos de entrada são: 'Nome Completo:' (com o placeholder 'Nome completo por extenso'), 'Email' (com o placeholder 'Email'), 'Senha' (com o placeholder 'Senha') e 'Confirmar senha' (com o placeholder 'Confirmar Senha'). Um botão 'Cadastrar' está localizado na base do formulário.

FONTE: Os Autores (2018)

Para confirmar o cadastro é necessário clicar em “Cadastrar” ou “Voltar” caso deseje abandonar a criação.

Após clicar em “Cadastrar” ocorrerá um direcionamento para uma página informando que o cadastro foi realizado com sucesso, conforme mostra a FIGURA 54.

FIGURA 54 – MENSAGEM DE CONFIRMAÇÃO DE CADASTRO DE ADMINISTRADOR



FONTE: Os Autores (2018)

4.5.6 Cadastro de Moderadores

Ao clicar em “Cadastrar um Moderador” no menu lateral esquerdo, é possível criar um novo usuário moderador, conforme mostra a FIGURA 55.

FIGURA 55 - CADASTRO DE MODERADOR

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout

Administrador

Cadastrar um Administrador

Cadastrar um Moderador

Aprovar Anúncios

Área de Vendas

Estatísticas

Cadastro de Moderador

[Voltar](#)

Nome Completo:

Nome completo por extenso

Email

Email

Senha

Senha

Confirmar senha

Confirmar Senha

Cadastrar

FONTE: Os Autores (2018)

Para confirmar o cadastro é necessário clicar em “Cadastrar” ou “Voltar” caso deseje abandonar a criação.

Após clicar em “Cadastrar” ocorrerá um direcionamento para uma página informando que o cadastro foi realizado com sucesso, conforme mostra a FIGURA 56.

FIGURA 56 - MENSAGEM DE CONFIRMAÇÃO DE CADASTRO DE MODERADOR



FONTE: Os Autores (2018)

4.5.7 Aprovar Anúncios

Ao clicar em “Aprovar Anúncios” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar os anúncios que estão com a aprovação pendente, o administrador pode confirmar a categoria desejada conforme mostra a FIGURA 57.

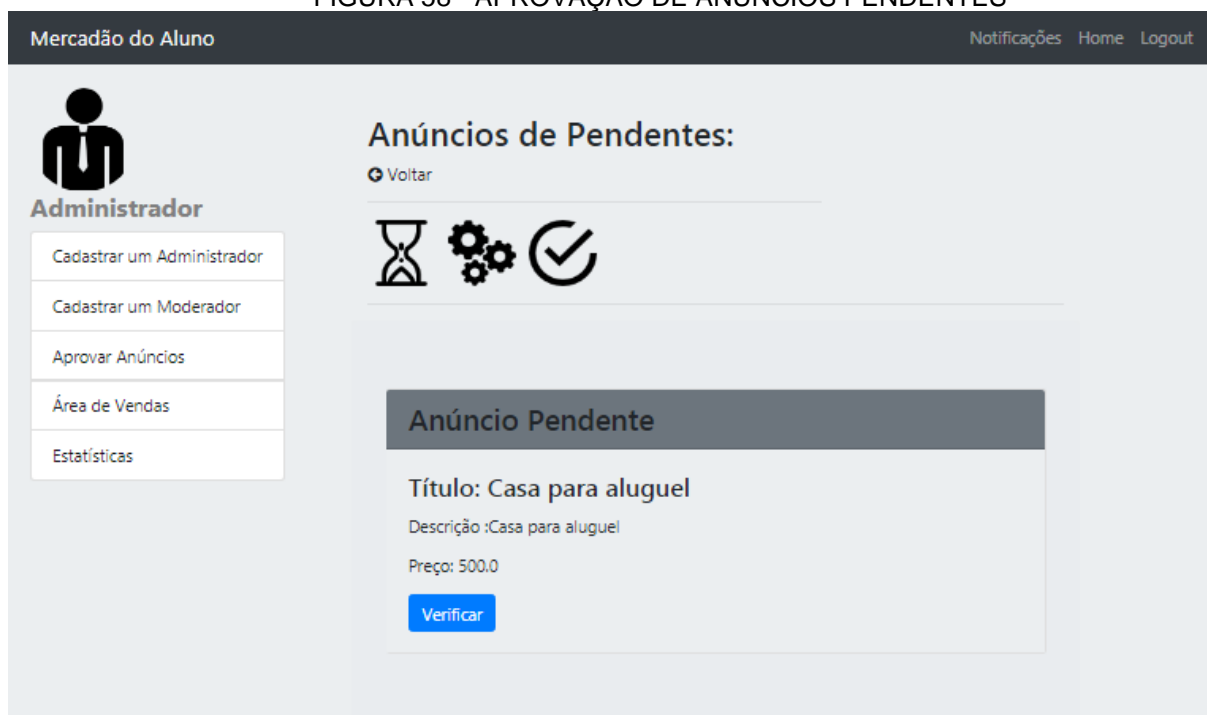
FIGURA 57 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS



FONTE: Os Autores (2018)

Após a seleção da categoria os anúncios pendentes serão mostrados conforme a FIGURA 58.

FIGURA 58 - APROVAÇÃO DE ANÚNCIOS PENDENTES



FONTE: Os Autores (2018)

Para verificar os detalhes do anúncios e por fim aprovar é necessário clicar em “Verificar”. O administrador será direcionado para a tela de aprovação do anúncio conforme mostra a FIGURA 59.

FIGURA 59 - CONFIRMAÇÃO DE APROVAÇÃO DE ANÚNCIO

The screenshot displays the 'Avaliação do Anúncio de ID: 58' interface. At the top, there's a dark header with 'Mercadão do Aluno' on the left and 'Notificações', 'Home', and 'Logout' on the right. On the left side, there's a sidebar for the 'Administrador' role with a list of menu items: 'Cadastrar um Administrador', 'Cadastrar um Moderador', 'Aprovar Anúncios', 'Área de Vendas' (highlighted), and 'Estatísticas'. The main content area is titled 'Avaliação do Anúncio de ID: 58' and includes a 'Voltar' link. Below the title, the details of the listing 'Casa para aluguel' are shown, including the price 'R\$ 500,00' and various attributes like 'Tipo Imóvel: CASA', 'Quantidade de pessoas: 2', 'Aceita Pet: Não', 'Logradouro: Rua Antonio Moreira', 'Número: 312', 'CEP: 18231-293', 'Cidade: Curitiba', 'Estado: PR', and 'Complemento:'. At the bottom of the main area, there's a section for 'Aprovar:' with radio buttons for 'Sim' (selected) and 'Não', and a 'Confirmar' button.

FONTE: Os Autores (2018)

Após selecionar a opção “Sim” para aprovar e “Não” para negar, o administrador pode confirmar a escolha clicando em “Confirmar” ou “Voltar” para abandonar aprovação.

Após a confirmação o administrador será direcionado para a tela de confirmação da aprovação, conforme mostra a FIGURA 60.

FIGURA 60 - MENSAGEM DE ANÚNCIO APROVADO

O anúncio foi aprovado!

[Voltar para o Home](#) ou [Ir para opções de anúncios](#)



FONTE: Os Autores (2018)

Em caso de negação de um anúncio o administrador será direcionado para a tela de confirmação da negação conforme mostra a FIGURA 61.

FIGURA 61 - MENSAGEM DE ANÚNCIO REJEITADO



FONTE: Os Autores (2018)

4.5.8 Área de Vendas

Ao clicar em “Área de Vendas” no menu lateral esquerdo, é possível visualizar todos os anúncios realizados no sistema, podendo filtra-los por menor valor, maior valor, título, valor inicial, valor final e tipo de item, conforme mostra a FIGURA 62.

FIGURA 62 - ÁREA DE VENDAS

Mercadão do Aluno Notificações Home Logout

Área de Vendas [Voltar](#)

Administrador

- Cadastrar um Administrador
- Cadastrar um Moderador
- Aprovar Anúncios
- Área de Vendas**
- Estatísticas

Ordenar por:

De:

Até:

☐ Móveis ☐ Imóveis ☐ Materiais

Filtrar

Limpar filtros

Casa para alugar
\$600.0
Com 1 quarto, sala, cozinha e banheiro é ideal para morar sozinho.

[veja mais](#)

Apartamento para alugar
\$700.0
Apartamento bem localizado, móveis de qualidade e conservados com quarto, banheiro, sala e cozinha conjugados.

[veja mais](#)

Apartamento para alugar
\$500.0
Cama de solteiro com compartimentos embutidos e gavetões para guardar várias coisas. Economiza espaço e ajuda na organização.

[veja mais](#)

Jogo de sofás com 3 e 2 lugares, bom estado, confortável e resistente na

Materiais de desenho técnico
\$300.0
Materiais de desenho técnico.

Multímetro Extron
\$80.0
Multímetro marca Extron excelente estado e útil em várias curvas de


FÖNTE: Os Autores (2018)

Para acessar os detalhes do anúncio é necessário clicar em “veja mais”, conforme mostra a FIGURA 63.

FIGURA 63 - DETALHES DO ANÚNCIO


Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout

**Administrador**

- Cadastrar um Administrador
- Cadastrar um Moderador
- Aprovar Anúncios
- Área de Vendas
- Estatísticas

Casa para alugar



Casa para alugar

R\$ 600,00

Com 1 quarto, sala, cozinha e banheiro é ideal para morar sozinho.

Tipo Imovel: CASA
Quantidade de pessoas: 1
Aceita Pet: Não
Logradouro: Rua das Carmelitas
Número: 45
CEP: 81610-070
Cidade: Curitiba
Estado: PR
Complemento:

Seguir anúncio

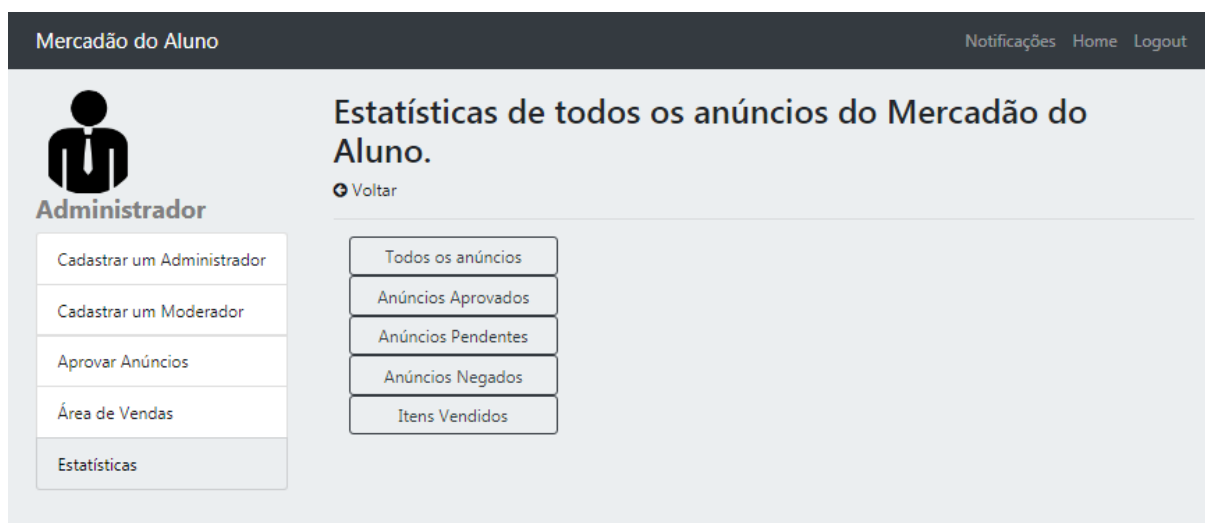
Deixe aqui seu comentário:

FONTE: Os Autores (2018)

4.5.9 Estatísticas

Ao clicar em “Estatísticas” no menu lateral esquerdo, o administrador poderá visualizar seus anúncios em formato de relatório separados por categorias. Conforme mostra a FIGURA 64.

FIGURA 64 - ESTATÍSTICAS



FONTE: Os Autores (2018)

Os relatórios possuem o formato de arquivo PDF e tem a possibilidade de download e impressão, conforme mostra a FIGURA 65.

FIGURA 65 - RELATÓRIO PDF

1 / 2							
Mercadão do Aluno							
Anúncios Aprovados							
Segunda-feira 19							
ID do Anúncio	Descrição	Valor	Categoria	Status	Endereço	Título	ID do Usuário
José Renato							
41	Com 1 quarto, sala, cozinha e banheiro é ideal para morar sozinho.	R\$600,00	IMÓVEL	APROVADO	42	Casa para alugar	36
42	Apartamento bem localizado, móveis de qualidade e conservados com quarto, banheiro, sala e cozinha	R\$700,00	IMÓVEL	APROVADO	43	Apartamen to para alugar	36
43	Cama de solteiro com compartimentos embutidos e gavetões para guardar várias coisas. Economiza	R\$500,00	MÓVEL	APROVADO	44	Apartamen to para alugar	36
44	Jogo de sofás com 3 e 2 lugares, bom estado, confortável e resistente na cor vermelha.	R\$300,00	MÓVEL	APROVADO	45	Jogo de sofás com 3 e 2 lugares, bom estado, confortável e	36
45	Materiais de desenho técnico. Ideal para cursos de engenharias. Contém: esquadros, réguas, gabaritos, lapiseiras, lápis diversos, folhas A3, compassos, tracejador,	R\$300,00	MATERIA L	APROVADO	46	Materiais de desenho	36
46	Multímetro marca Ezeatron excelente estado e útil em vários curso de	R\$80,00	MATERIA L	APROVADO	47	Multímetro Extron	36
Jocely Ribeiro							
47	Kitnet moderna para aluguel com todo o espaço bem aproveitado e decoração de qualidade.	R\$700,00	IMÓVEL	APROVADO	48	Kitnet moderna	37
Segunda-feira 19 Novembro 2018							
Page 1 of 2							

FONTE: Os Autores (2018)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho foi apresentado o sistema desenvolvido para promover a prática de aluguel, venda de móveis e materiais escolares para estudantes. O sistema teve seu propósito baseado na unificação das necessidades dos estudantes.

Durante o processo de desenvolvimento encontraram-se algumas dificuldades referentes a escolha e conhecimento da tecnologia. Durante o processo de desenvolvimento o escopo de algumas funcionalidades passou por alterações acarretando em uma reformulação no cronograma, o projeto inicial possuía cronograma de 6 meses e passou a ser 12 meses.

Devido à limitação de tempo, visto que todos os integrantes possuem rotina de trabalho em tempo integral a equipe optou em não realizar mais alterações de escopo para que as funções existentes fossem devidamente implementadas sem riscos.

Os objetivos específicos foram atingidos com sucesso e resultados relacionados a implementação do sistema foram satisfatórios, além de proporcionar muitas lições e aprendizados relacionados ao trabalho e em equipe, gerenciamento do projeto, comunicação e desenvolvimento.

5.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Ao concluir este projeto ficou evidenciada a oportunidade para melhorias futuras. Alguns recursos que foram inicialmente citados para este projeto, foram ajustados de prioridade, para que a equipe pudesse atender aos demais dentro do prazo proposto. Tais itens estão dispostos na subseção a seguir:

5.1.1 Implementação de Aplicativo Móvel

A principal melhoria futura para este projeto é a implementação de um aplicativo para dispositivo móvel.

Mesmo não possuindo um aplicativo mobile o sistema possui adequação a todos os tipos de tela, inclusive mobile, pois foi desenvolvido utilizando recursos que realizam a adaptação ao dispositivo do usuário.

5.1.2 Implementação de preferências da Timeline

Melhoria relacionada a criação de um filtro que possibilita a alteração dos itens que o usuário deseja visualizar em sua *timeline*.

REFERÊNCIAS

AQUILES, Alexandre; FERREIRA, Rodrigo. **Controlando versões com GIT e GITHUB**. Casa do Código. São Paulo: Vila Mariana, 2011.

AHMED, K., CARY E. **Desenvolvendo Aplicações Comerciais em Java com J2EE e UML**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna LTDA., 2002.

CERQUEIRA, Laís. **Migração de estudantes: 15% dos calouros são de outros estados**. UFJF, 2013. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/secom/2013/05/24/migracao-de-estudantes-15-dos-calouros-sao-de-outros-estados/>>. Acesso em: 9 de maio de 2018.

CLARO, Alberto. **Comércio Eletrônico**. Know How. São Paulo: São Paulo, 2013.

CNDL. **89% dos internautas fizeram compras online no último ano, aponta estudo do SPC Brasil e CNDL**. Disponível em: <<http://www.cndl.org.br/noticia/89-dos-internautas-fizeram-compras-online-no-ultimo-ano-aponta-estudo-do-spc-brasil-e-cndl/>> Acesso em: 1 de novembro de 2018.

COELHO, Pedro. **Programação em Java**. FCA – Editora de Informática, Lda. Av. Praia da Vitória: Lisboa, 2016.

DEVMEDIA. **Camadas na arquitetura de referência JavaEE**. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/camadas-na-arquitetura-de-referencia-javaee/6037>> Acesso em 06 dezembro 2018.

DB-ENGINE. **DB-Engines Ranking**. Disponível em: <<https://db-engines.com/en/ranking/>> Acesso em: 2 de agosto de 2018.

InGaia. **Como fazer com que a locação para estudantes seja um bom negócio?** Disponível em: <<http://www.ingaia.com.br/como-fazer-com-que-a-locacao-para-estudantes-seja-um-bom-negocio/>> Acesso em: 9 de maio de 2018.

Facebook. **Dividir moradia em Curitiba-PR**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/528999997206931/>> Acesso em: 27 de outubro de 2018.

Facebook. **UFPR MERCADÃO Curitiba - 4.0**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/318205325009249/>> Acesso em: 27 de outubro de 2018.

G1. **13% dos calouros no Sisu migram de estado em 2013**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2013/05/13-dos-calouros-no-sisu-migram-de-estado-em-2013.html>>. Acesso em: 12 de outubro de 2018.

G2CROWD. **Best Version Control Systems**. Disponível em: <<https://www.g2crowd.com/categories/version-control-systems/>> Acesso em: 20 de agosto de 2018.

GITHUB. **Take their word for it**. Disponível em: <<https://enterprise.github.com/case-studies/>> Acesso em: 12 de outubro de 2018.

GLOBO. **Estudantes movimentam mercado de aluguel de imóveis no início do ano.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2018/01/estudantes-movimentam-mercado-de-aluguel-de-imoveis-no-inicio-do-ano.html>>. Acesso em: 10 de outubro de 2018.

IBGE. **94,2% dos brasileiros usam internet para trocar textos e imagens.** Disponível em: <<https://www.valor.com.br/brasil/5337837/ibge-942-dos-brasileiros-usam-internet-para-trocar-textos-e-imagens>>. Acesso em: 25 de outubro de 2018.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: uma abordagem prática.** 2 Edição. São Paulo: Novatec Editora, 2011

KRAUSE, Rômulo. **Migração de estudantes: 15% dos calouros são de outros estados.** UFJF, 2013. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/secom/2013/05/24/migracao-de-estudantes-15-dos-calouros-sao-de-outros-estados/>>. Acesso em: 10 de maio de 2018.

MERCADO LIVRE. **Sistema de reputação do MercadoLivre.** Disponível em: <http://www.mercadolivre.com/seguro_calif.html>. Acesso em: 10 de novembro de 2018.

MORENO, Ana Carolina. **13% dos calouros no Sisu migram de estado em 2013:** Sistema selecionou 119 mil novos universitários para 101 instituições. Mais de 15 mil alunos são 'forasteiros'; confira a migração. O Globo, 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2013/05/13-dos-calouros-no-sisu-migram-de-estado-em-2013.html>>. Acesso em: 10 de maio de 2018.

MOURA, Gabriella. **Migração de estudantes: 15% dos calouros são de outros estados.** UFJF, 2013. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/secom/2013/05/24/migracao-de-estudantes-15-dos-calouros-sao-de-outros-estados/>>. Acesso em: 10 de maio de 2018.

NAVATHE, B. Shamkant; RAMEZ, Elmasri. **Sistema de banco de dados.** 6 Edição. Pearson Educação do Brasil. São Paulo: São Paulo, 2010.

NIEDERAUER, Juliano; PRATES, Rubens. **MYSQL 5.** Novatec Editora Ltda. São Paulo: São Paulo, 2006.

POLO, Érica. **Quer estudar em outra cidade? Veja quem pode conceder benefícios:** UFPel implantou auxílio moradia em dinheiro nesse semestre. Aluna que ganhou bolsa do ProUni tem dificuldades para se manter. O Globo, 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2010/04/quer-estudar-em-outra-cidade-veja-quem-pode-conceder-beneficios.html>>. Acesso em: 9 de maio de 2018.

RECUERVO, Raquel. **Redes Sociais na Internet.** Editora Meridional Ltda. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REIS, Thiago. **13% dos calouros no Sisu migram de estado em 2013:** Sistema selecionou 119 mil novos universitários para 101 instituições. Mais de 15 mil alunos são 'forasteiros'; confira a migração. O Globo, 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2013/05/13-dos-calouros-no-sisu-migram-de-estado-em-2013.html>>. Acesso em: 10 de maio de 2018.

SANT'ANA, Jéssica. **Grupos nas redes sociais estimulam o escambo virtual.** Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/economia/grupos-nas-redes-sociais-estimulam-o-escambo-virtual-dbbeqfpy8emy7ufjb28uuadi/>> Acesso em: 23 de outubro de 2018.

SUTHERLAND, Jeff. **A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo.** Leya Editora LTDA. São Paulo: Consolação, 2014.

TIGRE, Paulo Bastos. **Comércio Eletrônico e globalização. Desafios para o Brasil** In: LASTRES, H. M. M.; ALBAGLI, S. (Org.). Informação e globalização na era do conhecimento. Rio de Janeiro: Campus, 1999. cap. 3. p. 84-98.

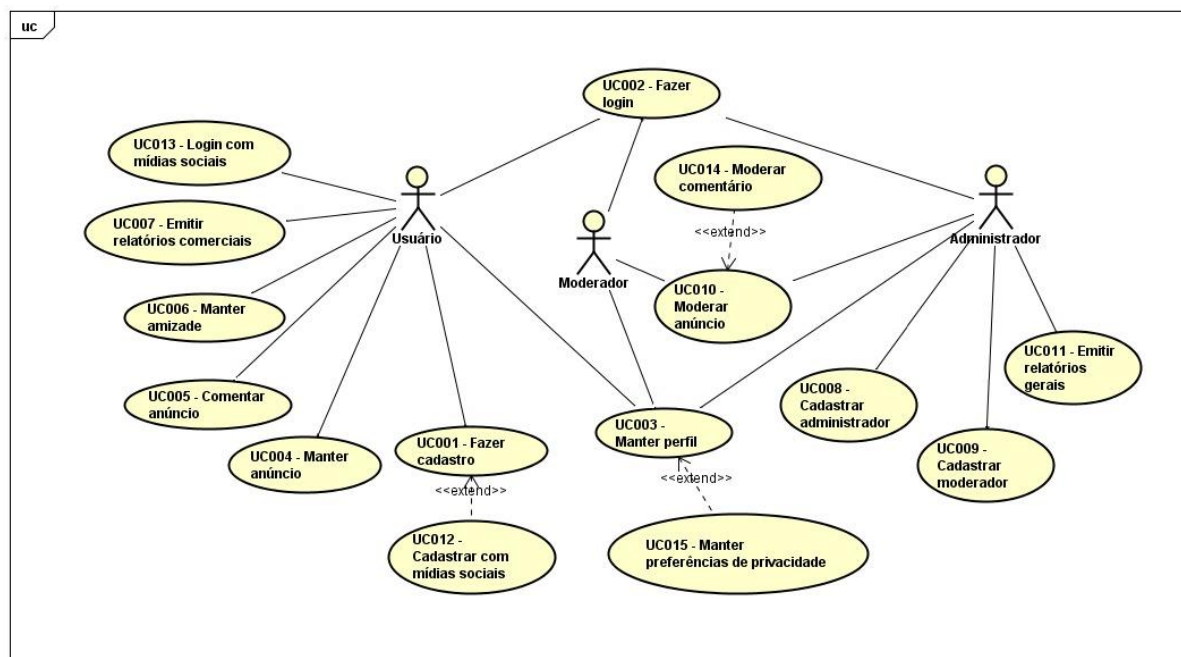
TIOBE. **TIOBE Index for October 2018.** Disponível em: <<https://www.tiobe.com/tiobe-index/>>. Acesso em: 18 de outubro de 2018.

UFCG. **UML - Unified Modeling Language.** Disponível em: <http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/uml/historia_uml/historia_uml.htm>. Acesso em: 10 de novembro de 2018.

Universidade da Tecnologia. **O que é linguagem de programação?.** Disponível em: <<https://universidadetecnologia.com.br/o-que-e-linguagem-de-programacao/>> Acesso em: 18 de outubro de 2018.

APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASO DE USO

FIGURA 66 - DIAGRAMA DE CASO DE USO



FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÃO DE CASO DE USO

Especificação de Caso de Uso **UC001 –Fazer Cadastro**

Descrição

Este caso de uso serve para realizar o cadastro de usuários.

Data View

DV001 - TELA DE CADASTRO

The screenshot shows a web interface for user registration. At the top, there is a dark header bar with the text 'Mercadão do Aluno' on the left and 'Home Login Cadastrar' on the right. Below the header, the main content area has a light blue background. On the left, there is a form titled 'Cadastro de usuário'. The form contains four input fields: 'Nome Completo:' with a placeholder 'Nome completo por extenso', 'Email' with a placeholder 'Email', 'Senha' with a placeholder 'Senha', and 'Confirmar senha' with a placeholder 'Confirmar Senha'. Below these fields is a button labeled 'Cadastrar'. To the right of the form is a square illustration showing a smartphone, a calculator, and a spiral notebook.

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré Condição

O usuário deve estar conectado à internet.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV001;
2. O usuário preenche o campo "Nome Completo";
3. O usuário preenche o campo "E-mail";
4. O usuário preenche o campo "Senha";
5. O usuário preenche o campo "Confirmar Senha";
6. O usuário pressiona o botão "Cadastrar" (A1) (A2);
7. O sistema valida os dados (E1) (E2);
8. O sistema grava os dados na base;
9. O sistema chama o caso de uso UC002 - Login;
10. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1: Botão “Home” pressionado;

1. O sistema redireciona o usuário para a tela inicial;
2. O caso de uso é encerrado.

A2: Botão “Login” pressionado;

1. O sistema chama o UC002 - Login;
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1: O usuário não preenche algum dos campos:

1. O sistema exibe a mensagem ao usuário: “O campo é obrigatório”.

E2: Valor do campo “Confirmar Senha” não corresponde ao campo “Senha”:

1. O sistema exibe a mensagem: O campo confirmação de senha deve ser idêntico ao campo senha.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso, o usuário terá um cadastro no sistema e a possibilidade de realizar login.

Especificação de Caso de Uso **UC002 –Fazer Login**

Descrição

Este caso de uso serve para o usuário realizar o login no sistema.

Data View

DV002 - TELA DE LOGIN

Copyright © 2018 Mercadão do Aluno - SEPT - UFPR

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré Condição

O usuário deve estar conectado à internet.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela **DV002**;
2. O usuário preenche o campo “E-mail”;
3. O usuário preenche o campo “Senha”;
4. O usuário pressiona o botão “Logar”. **(A1) (A2) (A3)**;
5. O sistema consiste os dados. **(E1) (E2)**;
6. O sistema redireciona o usuário para a tela inicial;
7. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Botão “Home” pressionado;

1. O sistema redireciona o usuário para a tela inicial;
2. O caso de uso é encerrado.

A2. Botão “Cadastrar” pressionado;

1. O sistema chama o caso de uso UC0001 - Cadastrar;
2. O caso de uso é encerrado.

A3. Botão “Login Google” pressionado:

1. O sistema chama o caso de uso UC013 – Login com mídias sociais.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1: Campo não preenchido:

1. O sistema exibe a mensagem: “Campo obrigatório”.

E2: Login inválido:

1. O sistema exibe a mensagem: “Login ou senha inválidos.”.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso, o usuário estará devidamente logado no sistema.

Especificação de Caso de Uso **UC003 – Manter Perfil**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário alterar as informações do perfil

Data View

DV003 - MANTER PERFIL

Mercadão do Aluno


Notificações Home Logout Anunciar

Edite seu Perfil:

[Voltar](#)

Usuário

- Perfil
- Meus Anúncios
- Meus Amigos
- Área de Vendas
- Editar Perfil
- Realizar um Anúncio
- Mensagens
- Preferências
- Estatísticas



Carregar uma nova foto...

[Escolher arquivo](#) Nenhum arqu...selecionado

Informações do Perfil

Nome Completo:

Telefone Fixo:

Celular:

Uma breve descrição sobre você:

Endereço:

Caso deseje, cadastre o seu endereço

Logradouro:

Número:

Complemento:

CEP:

Cidade:

Estado:

[Salvar](#) [Cancelar](#)

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.

O usuário deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema busca as informações do perfil do usuário na base de dados;
2. O sistema preenche os campos com os dados do usuário.
3. O sistema apresenta a tela DV003.
4. O usuário pressiona o botão “Escolher arquivo”.
5. O sistema exibe a tela para a seleção de arquivos para upload.
6. O usuário seleciona a foto desejada.
7. O usuário preenche os campos que deseja alterar.
8. O usuário pressiona o botão “salvar” **(A1)**.
9. O sistema valida os dados **(E1)**.
10. O sistema altera as informações inseridas pelo usuário na base de dados.
11. O sistema redireciona para tela de perfil.
12. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Botão “cancelar” pressionado;

1. O sistema redireciona para a tela inicial;
2. O caso de uso é encerrado.

A2. Link “Voltar” pressionado:

1. O sistema retorna para a tela anterior.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1. Campo obrigatório não preenchido:

1. O sistema exibe a mensagem: “Campo obrigatório”.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o usuário terá alterado as informações do seu perfil.

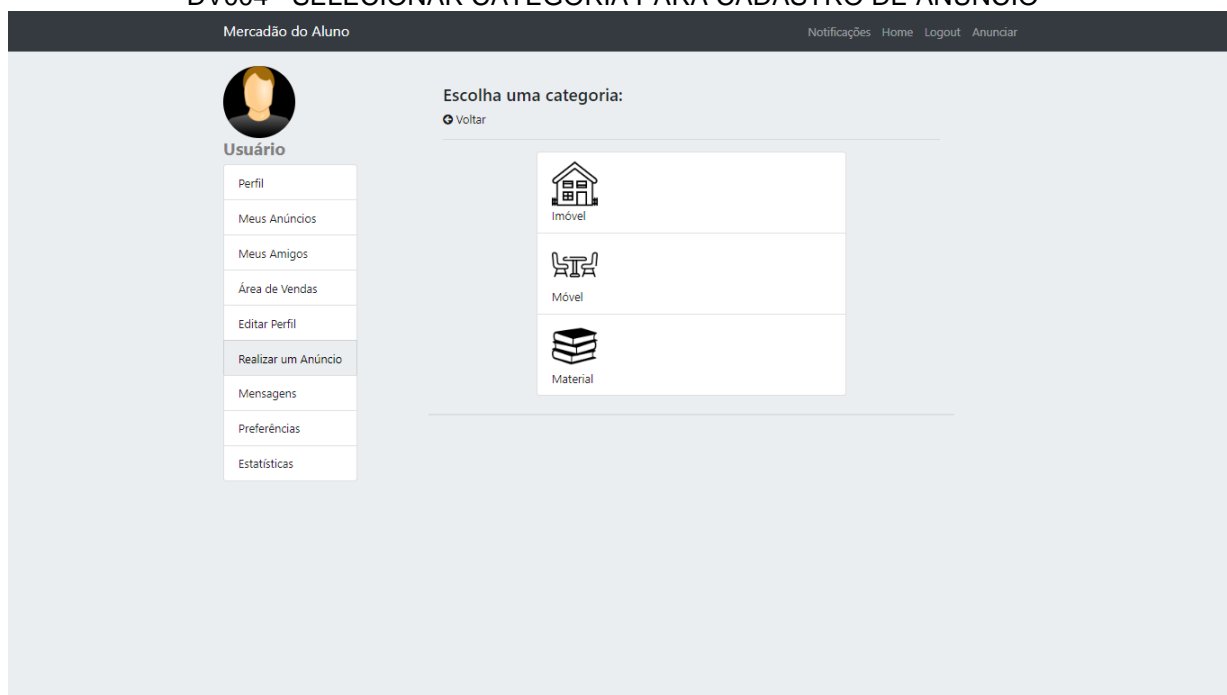
Especificação de Caso de Uso **UC004 – Manter Anúncio**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário cadastrar, alterar ou excluir um anúncio.

Data Views

DV004 - SELECIONAR CATEGORIA PARA CADASTRO DE ANÚNCIO




FONTE: Os Autores (2018)

DV005 - CADASTRAR ANÚNCIO

Mercado do Aluno

Notificações Home Logout Anunciar



Usuário

- Perfil
- Meus Anúncios
- Meus Amigos
- Área de Vendas
- Editar Perfil
- Realizar um Anúncio
- Mensagens
- Preferências
- Estatísticas

Cadastro de Anúncio: Imóvel

[Voltar](#)

Selecione uma categoria de imóvel:

SELECIONE

Título:

Descrição:

Descreva seu anúncio:

O imóvel comporta até quantas pessoas?:

É autorizado pets na residência?:

☐ Sim ☒ Não

Preço do aluguel:

Insira um valor caso deseje:

Logradouro:

Número:

CEP:

Cidade:

Estado:

Complemento:

Selecione uma imagem:

Escolher arquivo

Nenhum arquivo selecionado

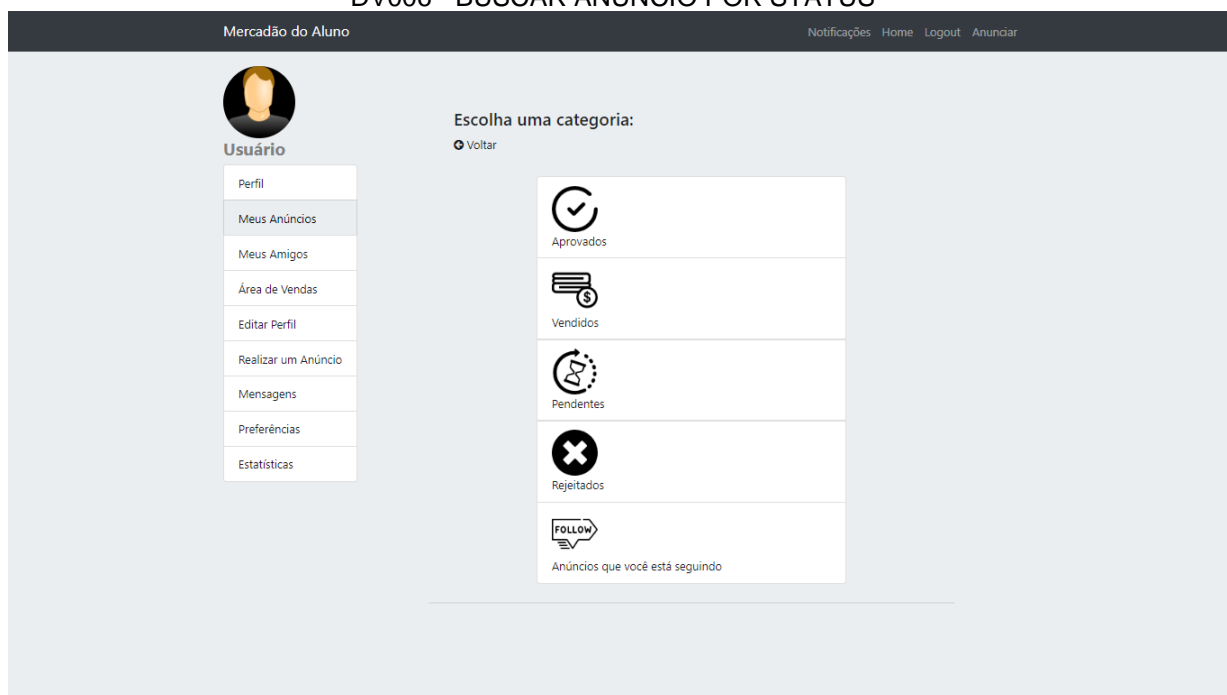
Adicionar Imagem

Cadastrar

Cancelar

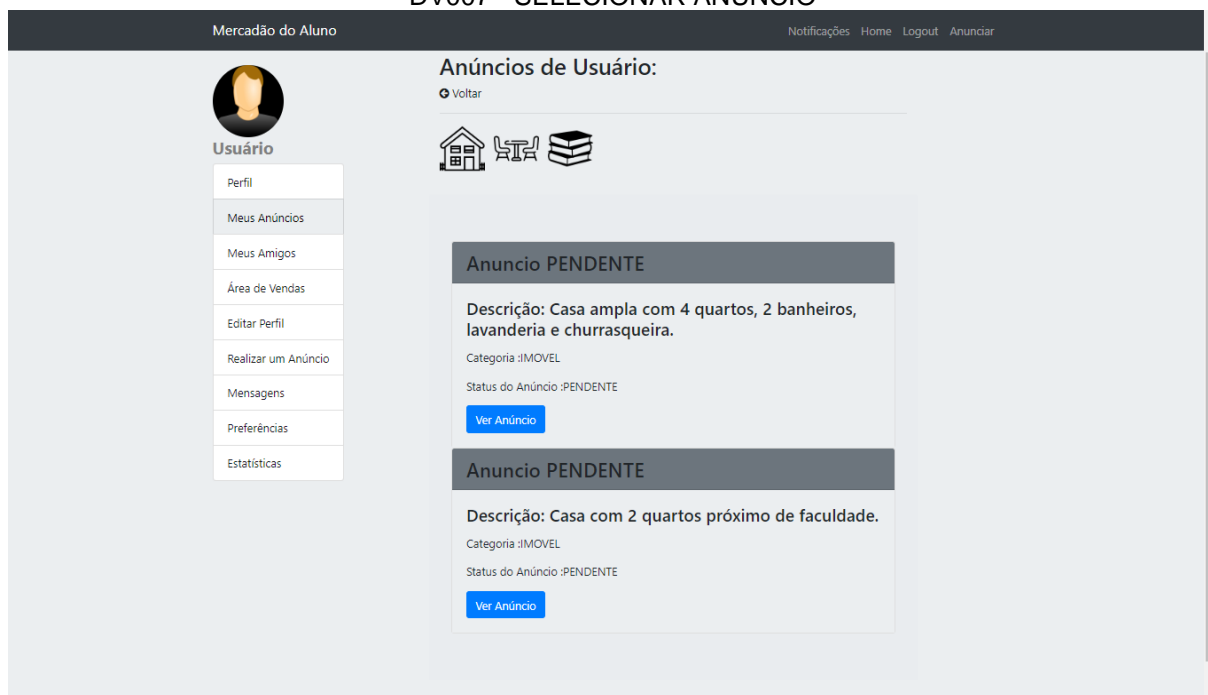
FONTE: Os Autores (2018)

DV006 - BUSCAR ANÚNCIO POR STATUS



FONTE: Os Autores (2018)

DV007 - SELECIONAR ANÚNCIO




FONTE: Os Autores (2018)

DV008 - EXIBIR ANÚNCIO

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout Anunciar



Usuário

Perfil

Meus Anúncios

Meus Amigos

Área de Vendas

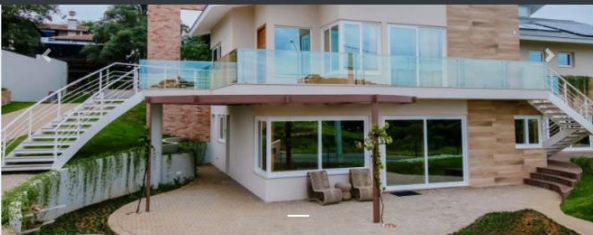
Editar Perfil

Realizar um Anúncio

Mensagens

Preferências

Estatísticas



Casa compartilhada para estudantes

R\$ 1.500,00

Casa ampla com 4 quartos, 2 banheiros, lavanderia e churrasqueira.

Tipo Imóvel: CASA

Quantidade de pessoas: 4

Aceita Pet: Sim

Logradouro: Rua teste

Número: 15

CEP: 81800-000

Cidade: Curitiba

Estado: PR

Complemento:

Alterar

Excluir


Marcar Como Vendido

FONTE: Os Autores (2018)

DV009 - ALTERAR ANÚNCIO

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout Anunciar



Usuário

Perfil

Meus Anúncios

Meus Amigos

Área de Vendas


Editar Perfil

Realizar um Anúncio

Mensagens

Preferências

Estatísticas



Alterar Fotos

Tipo Imóvel:

CASA

Título:

Casa compartilhada para estudantes

Descrição:

Casa ampla com 4 quartos, 2 banheiros, lavanderia e churrasqueira.

Descreva seu anúncio

Pet:

É autorizado pets na residencia?:

☒ Sim ☐ Não

Preço do aluguel:

1500,0

Logradouro:

Rua teste

Número:

15

CEP:

81800-000

Cidade:

Curitiba

Estado:

PR

Complemento:


Alterar

Cancelar

FONTE: Os Autores (2018)


DV010 - ALTERAR FOTOS ANÚNCIOS

Mercadão do Aluno Notificações Home Logout Anunciar



Usuário

- Perfil
- Meus Anúncios
- Meus Amigos
- Área de Vendas
- Editar Perfil
- Realizar um Anúncio
- Mensagens
- Preferências
- Estatísticas



Alterar: Nenhum arquivo selecionado ou


Adicionar Foto (Limite por anúncio: 5)

Nenhum arquivo selecionado

FONTE: Os Autores (2018)

DV011 - ANÚNCIOS SEGUIDOS




Mercadão do Aluno Notificações Home Logout Anunciar



Usuário

- Perfil
- Meus Anúncios
- Meus Amigos
- Área de Vendas
- Editar Perfil
- Realizar um Anúncio
- Mensagens
- Preferências
- Estatísticas

Anúncios que você segue:

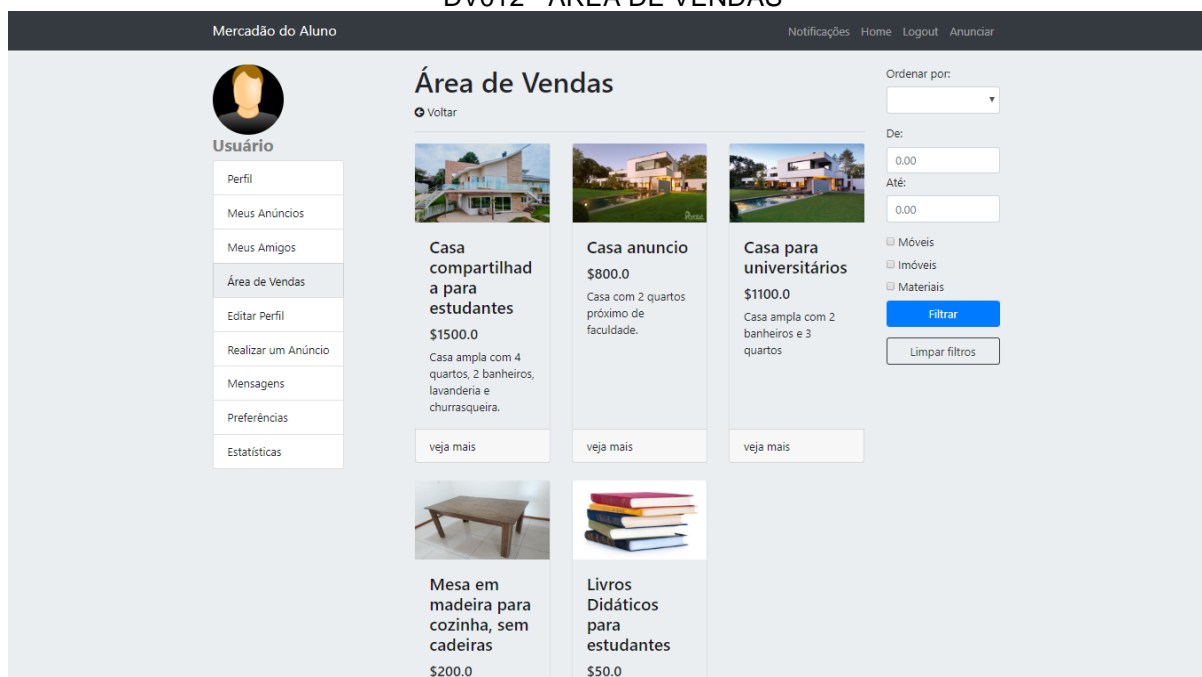
Descrição: descricao alterado sobrado

Status: Disponível para compra

Descrição: material **Status:** Disponível para compra

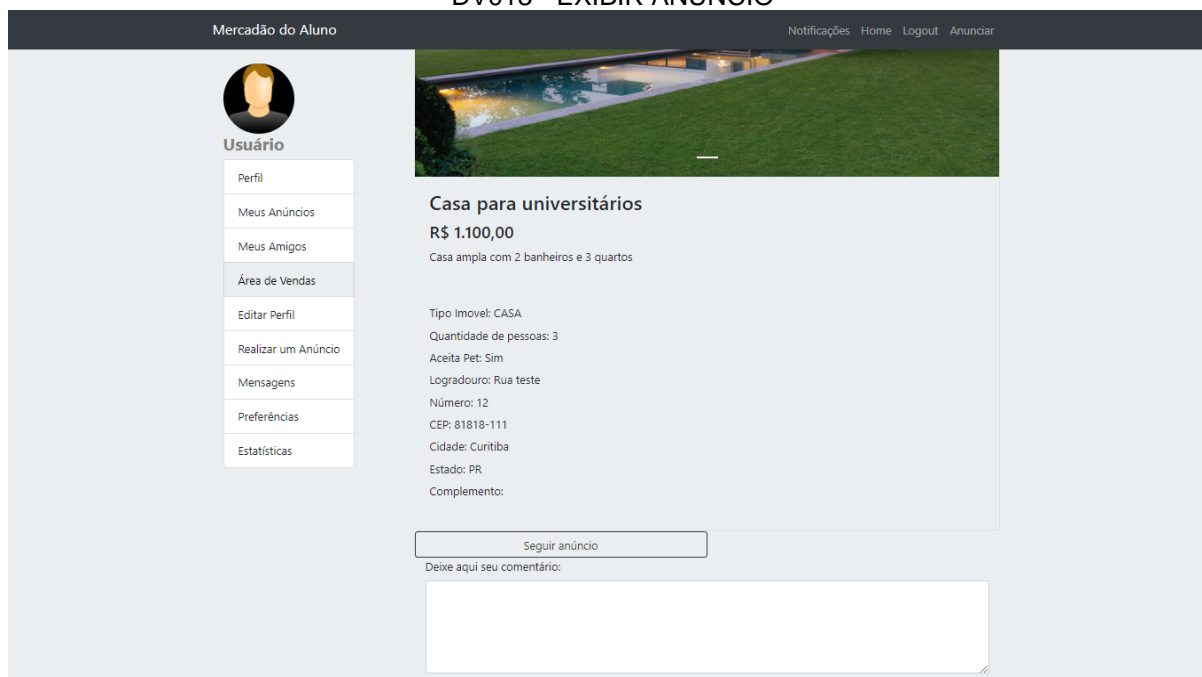
FONTE: Os Autores (2018)

DV012 - ÁREA DE VENDAS



FONTE: Os Autores (2018)

DV013 - EXIBIR ANÚNCIO



FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário
Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.
O usuário deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O usuário seleciona a opção “Realizar um Anúncio” na tela inicial (A1) (A13).

2. O sistema apresenta a tela DV004.
3. O usuário seleciona um tipo de anúncio da lista (**A12**)
4. O sistema busca as informações das categorias na base de dados.
5. O sistema preenche o combo “categoria”.
6. O sistema apresenta a tela DV005.
7. O usuário preenche os campos com os dados do anúncio.
8. O usuário pressiona o botão “Escolher arquivo”.
9. O sistema exibe a tela para selecionar a foto para upload.
10. O usuário seleciona a foto desejada.
11. O usuário pressiona o botão “Cadastrar” (**A2**) (**A3**) (**A12**).
12. O sistema valida os dados (**E1**).
13. O sistema grava os dados do anúncio cadastrado na base de dados incluindo o status como pendente.
14. O sistema exibe a mensagem “O anúncio foi cadastrado para avaliação”.
15. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Opção “Meus Anúncios” selecionada na tela inicial:

1. O sistema apresenta a tela DV006.
2. O usuário seleciona uma opção de status na lista (**A4**) (**A12**).
3. O sistema busca as informações na base de dados.
4. O sistema preenche uma nova lista com os anúncios buscados (**E2**).
5. O sistema apresenta a tela DV007.
6. O usuário pressiona o botão “ver anúncio” (**A12**).
7. O sistema preenche os campos com as informações do anúncio selecionado.
8. O sistema apresenta a tela DV008.
9. O usuário pressiona o botão “Alterar” (**R1**) (**A5**) (**A6**).
10. O sistema busca informações complementares na base de dados.
11. O sistema preenche o combo de categoria.
12. O sistema preenche os campos com os dados do anúncio.
13. O sistema preenche o caroussel com as fotos do anúncio.
14. O sistema apresenta a tela DV009.
15. O usuário preenche os campos que deseja alterar.
16. O usuário pressiona o botão “Alterar” (**A7**) (**A8**).
17. O sistema valida os dados (**E2**).
18. O sistema altera as informações na base de dados.
19. O sistema altera o status do anúncio para “Pendente”.
20. O sistema redireciona para a exibição do anúncio.
21. O caso de uso é encerrado.

A2. Botão “Adicionar Imagem” pressionado:

1. O sistema exibe mais um campo para selecionar imagem.
2. O usuário pressiona o botão “Escolher arquivo”.
3. O sistema exibe a tela para selecionar a foto para upload.
4. O usuário seleciona a foto desejada.

A3. Botão “Cancelar” pressionado:

1. O sistema redireciona para a página inicial.
2. O caso de uso é encerrado.

A4. “Follow” selecionado na lista:

1. O sistema apresenta a tela DV111.
2. O usuário pressiona o botão “Ver anúncio”.
3. O sistema busca as informações do anúncio selecionado na base de dados.
4. O sistema redireciona para a tela de exibição de anúncio.
5. O caso de uso é encerrado.

A5. Botão “marcar como vendido” pressionado:

1. O sistema altera o status do anúncio na base de dados para “Vendido”.
2. O sistema redireciona para a lista de anúncios.
3. O caso de uso é encerrado.

A6. Botão “Excluir Anúncio” pressionado:

1. O sistema exclui o anúncio da base de dados.
2. O sistema redireciona para a lista de anúncios.
3. O caso de uso é encerrado.

A7. Botão “Alterar Fotos” pressionado:

1. O sistema preenche os campos de acordo com a quantidade de fotos do anúncio.
2. O sistema apresenta a tela DV010.
3. O usuário pressiona o botão “Escolher arquivo” com o label “Alterar” (**A9**) (**A10**).
4. O sistema exibe a tela para seleção de fotos para upload.
5. O usuário seleciona a foto desejada.
6. O usuário pressiona o botão “Confirmar”.
7. O sistema salva a imagem no servidor.
8. O sistema substitui o caminho da imagem na base de dados.
9. O sistema exibe a mensagem “Anúncio Alterado”.
10. O caso de uso é encerrado.

A8. Botão “Escolher arquivo” em “Adicionar foto” pressionado:

1. O sistema exibe a tela para seleção de foto para upload.
2. O usuário seleciona a foto desejada.
3. O usuário pressiona o botão “Confirmar” (**A11**).
4. O sistema insere a nova foto do anúncio na base de dados.
5. O sistema exibe a mensagem “Anúncio Alterado”.
6. O caso de uso é encerrado.

A9. Botão “Cancelar” pressionado:

1. O sistema redireciona para a página de anúncios pendentes.
2. O caso de uso é encerrado.

A10. Check Box “Excluir” selecionado:

1. O usuário pressiona o botão “Confirmar” (**A11**).
2. O sistema exclui o caminho foto do anúncio na base de dados
3. O sistema exibe a mensagem “Anúncio Alterado”
4. O caso de uso é encerrado

A11. Botão “Cancelar” pressionado:

1. O sistema retorna para a página anterior “Alterar Anúncio”.

A12. Link “Voltar” pressionado:

1. O sistema retorna para a tela anterior.

A13. Opção “Área de vendas” selecionada no menu inicial:

1. O sistema busca na base de dados os anúncios que estão com status de “Aprovado”.
2. O sistema preenche os campos com os dados dos anúncios buscados.
3. O sistema apresenta a tela DV112.
4. O usuário pressiona o link “Veja mais” (**A14**) (**A15**) (**A16**).
5. O sistema busca os dados do anúncio selecionado na base de dados (**E3**).
6. O sistema preenche os campos com os dados buscados.
7. O sistema apresenta a tela DV113.
8. O usuário pressiona o botão “Seguir anúncio” (**A17**).
9. O sistema exibe a mensagem “Você está seguindo este anúncio”.
10. O caso de uso é encerrado.

A14. Filtro aplicado:

1. O usuário seleciona uma opção de ordenação no combo “Ordenar por”.
2. O usuário pressiona o botão “Filtrar” (**A18**) (**E4**).
3. O sistema ordena os anúncios conforme selecionado pelo usuário.

A15. Filtro aplicado:

1. O usuário define valores nos campos “De” e “Até”.
2. O usuário pressiona o botão “Filtrar” (**A18**) (**E4**).
3. O sistema oculta os anúncios que estiverem fora do intervalo preenchido e exibe os que estiverem dentro dos limites.

A16. Filtro aplicado:

1. O usuário seleciona uma ou mais categorias de anúncios para exibição.
2. O usuário pressiona o botão “Filtrar” (**A18**) (**E4**).
3. O sistema oculta os anúncios das categorias que não foram selecionadas e exibe os que corresponderem à seleção.

A17. Escrever comentário.

1. O sistema chama o caso de uso UC005 – Comentar Anúncio.

A18. Botão “Limpar Filtros” selecionado:

1. O sistema remove os filtros aplicados e exibe novamente todos os anúncios com o status de “Aprovado”.

Fluxo de Exceções**E1. Campos obrigatórios não preenchidos:**

1. O sistema exibe a mensagem “Preencha este campo”.

E2. Anúncios não encontrados

1. O sistema exibe a mensagem “Não existem anúncios nesta categoria”.

E3. Erro ao buscar anúncio.

1. O sistema exibe a mensagem “Erro ao buscar anúncio”.

E4. Falha ao aplicar filtro.

1. O sistema exibe a mensagem “Falha ao filtrar anúncios, por favor tente mais tarde”.

Regras de Negócio:**R1. Alteração de anúncios:**

1. Anúncios com status de aprovado podem realizar todos os tipos de alterações: alterar, excluir ou marcar como vendido.
2. Anúncios com status de vendido não pode realizar nenhum tipo de alteração.
3. Anúncios com status pendente ou rejeitado não podem ser marcados como vendido.

Pós-condição:

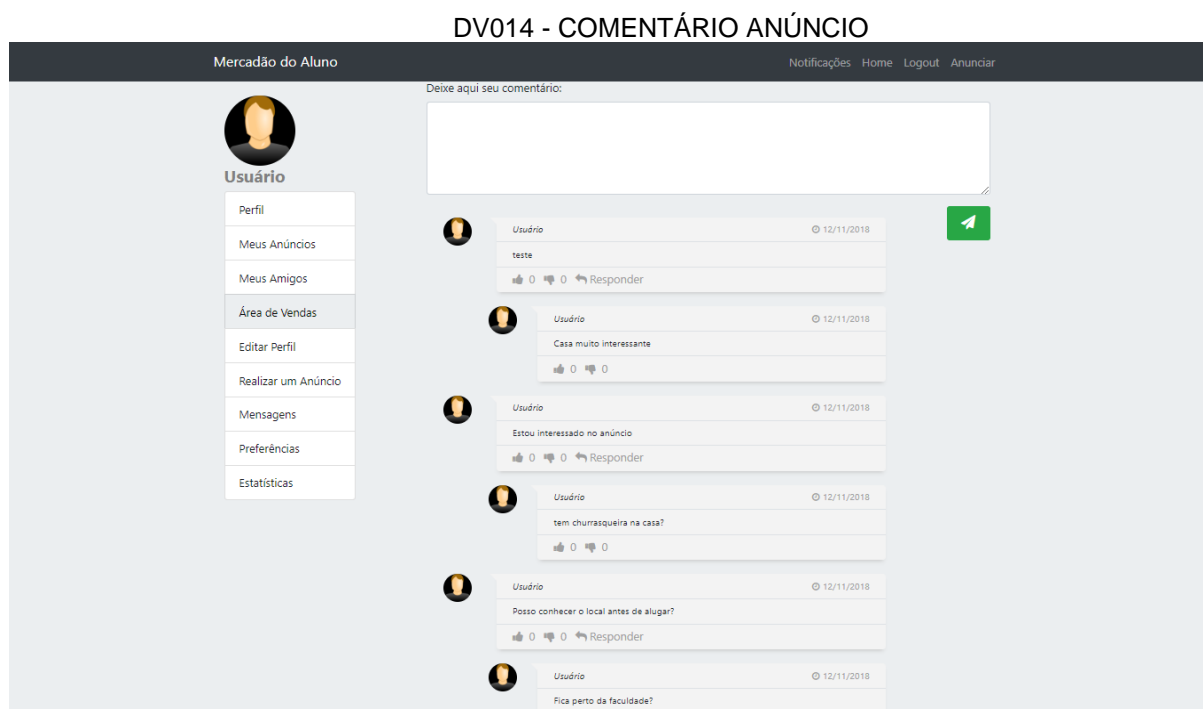
Ao final deste caso de uso o usuário poderá cadastrar, alterar ou excluir um anúncio.

Especificação de Caso de Uso **UC005 – Comentar Anúncio**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário efetuar comentários nos anúncios disponíveis.

Data View



FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.

O usuário deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema preenche a tela com os dados do anúncio.
2. O sistema apresenta a tela DV011.
3. O usuário preenche o campo “Deixe aqui seu comentário” (**A1**).
4. O usuário pressiona o botão verde com ícone de avião.
5. O sistema insere na base de dados o comentário relacionado ao anúncio (**E1**).
6. O sistema insere na base de dados uma notificação que será exibida ao usuário que cadastrou o anúncio.
7. O sistema insere um campo com o comentário feito.
8. O sistema apresenta a tela DV011.

9. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1: Link “Responder” pressionado;

1. O sistema preenche o placeholder do campo “Deixe aqui seu comentário” com “Digite aqui a sua resposta”.
2. O usuário preenche o campo.
3. O usuário pressiona o botão verde com ícone de avião.
4. O sistema insere na base de dados a resposta relacionada ao anúncio e ao comentário (**E1**).
5. O sistema insere na base de dados uma notificação que será exibida ao usuário que cadastrou o anúncio.
6. O sistema insere um campo com a resposta enviada.
7. O sistema apresenta a tela DV011.
8. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1: Erro ao inserir mensagem na base de dados:

1. O sistema exibe a mensagem: “Falha ao inserir comentário”.
2. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o usuário terá enviado ou respondido uma mensagem em um anúncio.

Especificação de Caso de Uso **UC006 – Manter Amizade**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário solicitar, excluir uma amizade.

Data Views

DV015 - SOLICITAR AMIZADE

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout Anunciar

Usuário

- Perfil
- Meus Anúncios
- Meus Amigos
- Área de Vendas
- Editar Perfil
- Realizar um Anúncio
- Mensagens
- Preferências
- Estatísticas

Informações do perfil:

[Voltar](#)

[Ver Anúncios](#) [Enviar Mensagens](#) [Enviar Pedido de Amizade](#)

Nome Completo:

Joao Amigo

Telefone Fixo:

Celular:

Endereço:

Cancelar

FONTE: Os Autores (2018)

DV016 - SELECIONAR OPÇÃO DE AMIZADE

Mercadão do Aluno

Notificações Home Logout Anunciar

Usuário

- Perfil
- Meus Anúncios
- Meus Amigos
- Área de Vendas
- Editar Perfil
- Realizar um Anúncio
- Mensagens
- Preferências
- Estatísticas

Escolha opção de Amizade:

[Voltar](#)

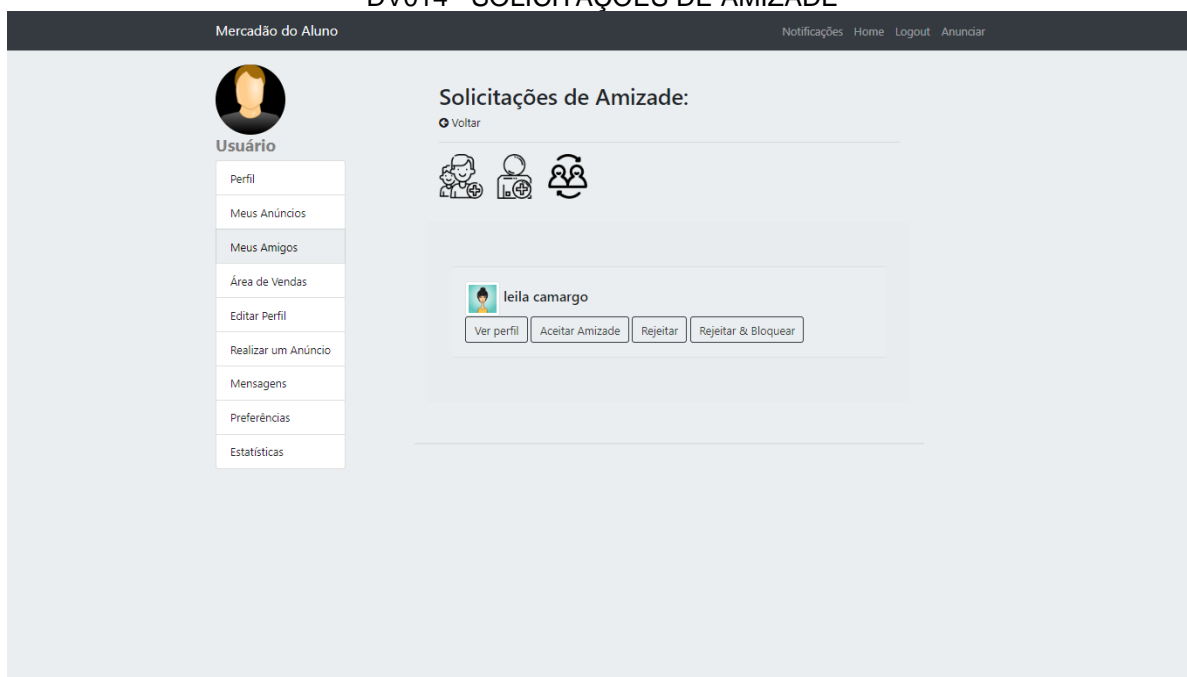
Solicitações

Amigos

Bloqueadas

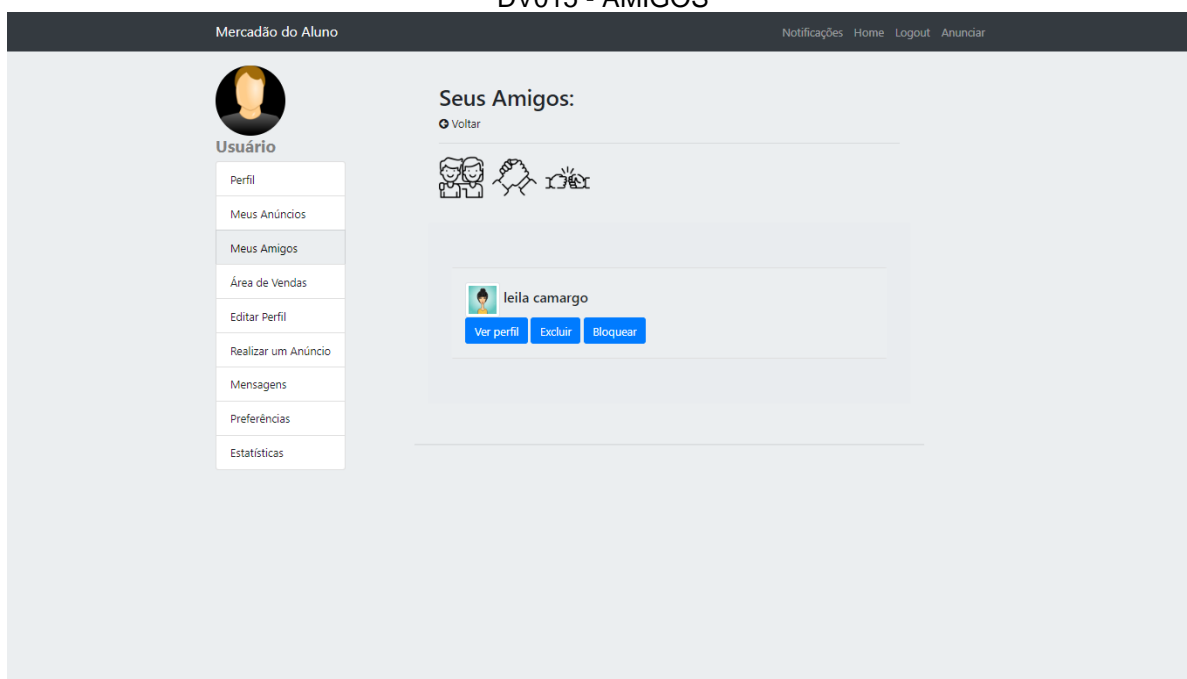
FONTE: Os Autores (2018)

DV014 - SOLICITAÇÕES DE AMIZADE



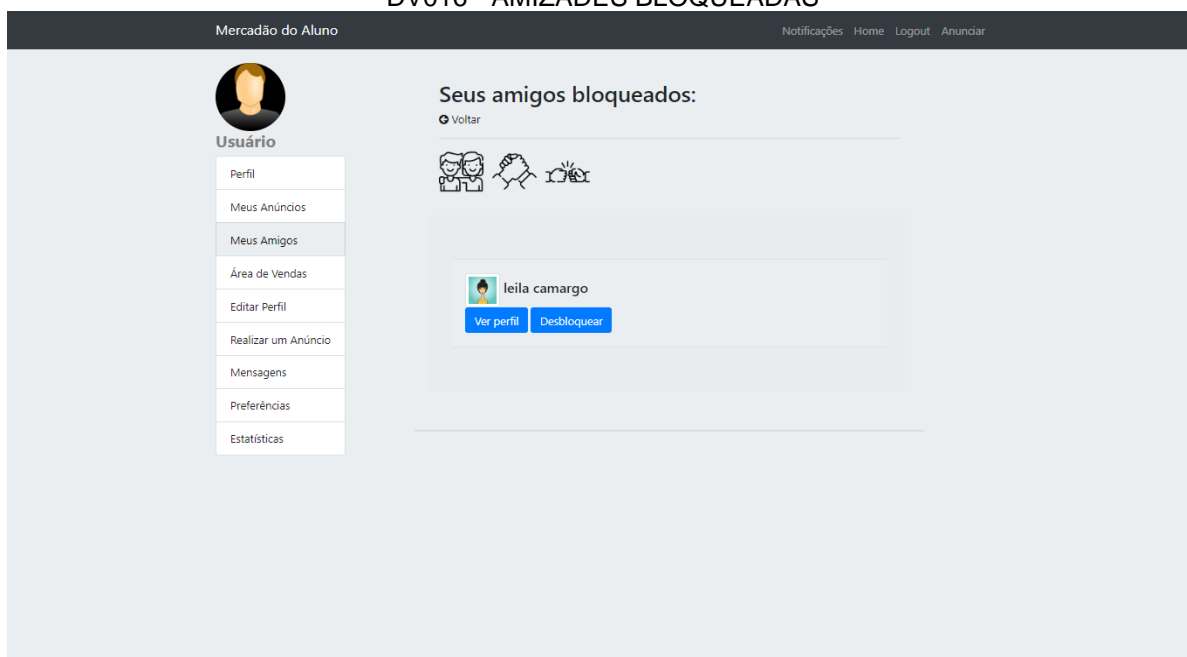
FONTE: Os Autores (2018)

DV015 - AMIGOS



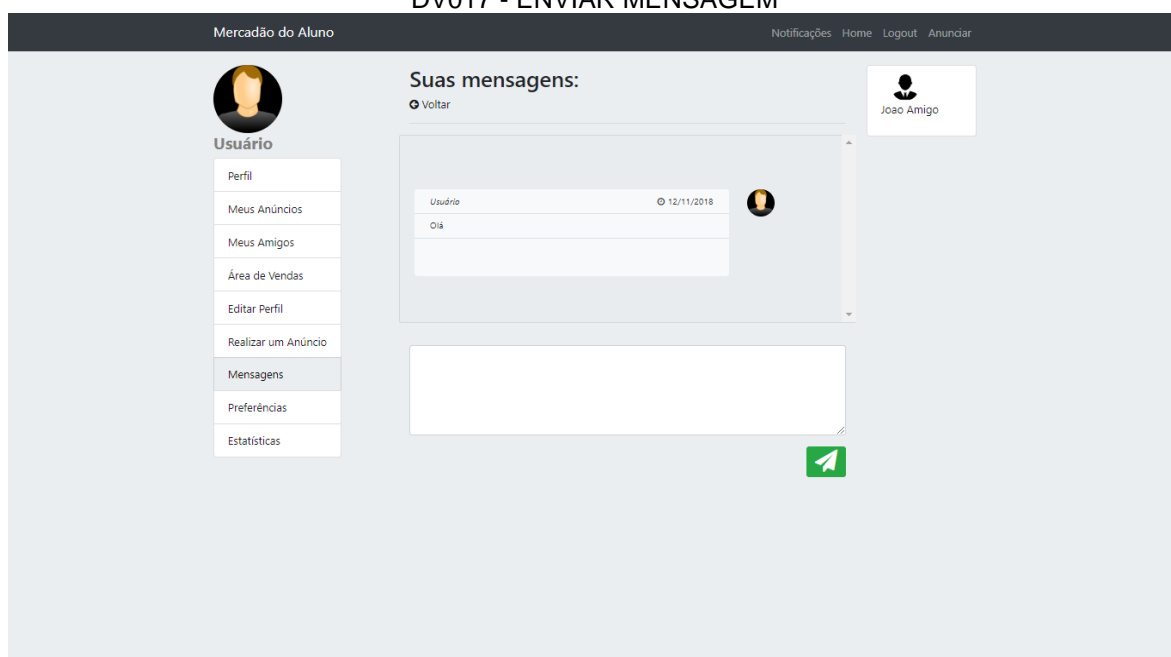
FONTE: Os Autores (2018)

DV016 - AMIZADES BLOQUEADAS

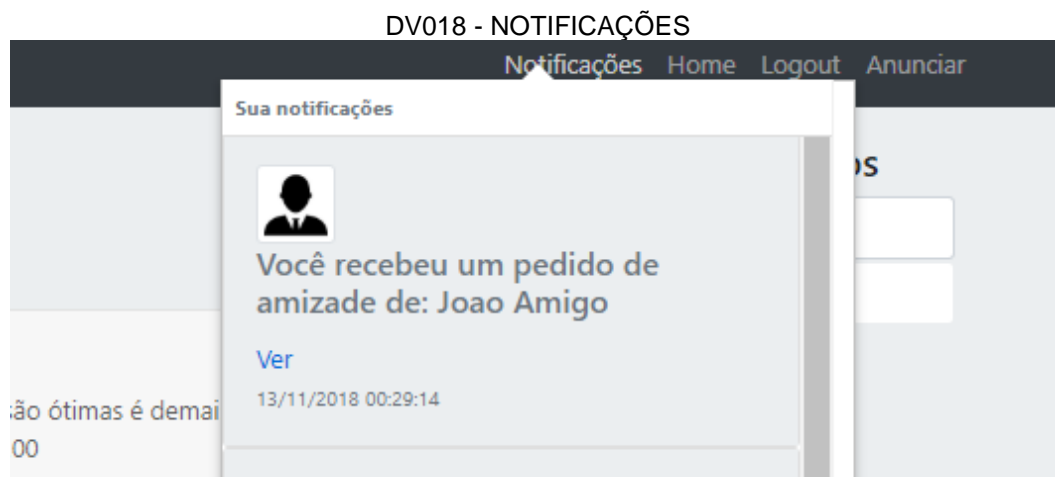


FONTE: Os Autores (2018)

DV017 - ENVIAR MENSAGEM



FONTE: Os Autores (2018)



FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.

O usuário deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV012.
2. O usuário pressiona o botão “Enviar pedido de amizade” (A1) (A2) (A3) (A4).
3. O sistema insere a solicitação de amizade na base de dados com o status “Pendente” (E1).
4. O sistema insere na base de dados a notificação que será exibida ao usuário que recebeu a solicitação (tela DV018).
5. O sistema exibe a mensagem “Seu pedido de amizade foi enviado”
6. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Botão “Ver Anúncios” pressionado:

1. O sistema busca os anúncios do perfil selecionado.
2. O sistema redireciona para a tela com os anúncios do perfil selecionado.
3. O caso de uso é encerrado.

A2. Botão “Enviar Mensagens” pressionado:

1. O sistema apresenta a tela DV017.
2. O usuário preenche o campo com a mensagem que deseja enviar.
3. O usuário pressiona o botão verde com ícone de avião.
4. O sistema insere na base de dados a mensagem enviada (E2).
5. O sistema insere na base de dados a notificação que será exibida ao usuário que recebeu a mensagem (tela DV018).
6. O caso de uso é encerrado.

A3. Botão “Meus Amigos” no menu principal pressionado:

1. O sistema apresenta a tela DV013.
2. O usuário seleciona a opção “Solicitações” na lista (A5) (A6) (A4) (E3)

3. O sistema busca as amizades com status de “Pendente” na base de dados.
4. O sistema preenche os campos com os dados buscados.
5. O sistema apresenta a tela DV014.
6. O usuário pressiona o botão “Aceitar amizade” (A7) (A8) (A9).
7. O sistema insere na base de dados a notificação que será exibida ao usuário que recebeu a solicitação (tela DV018).
8. O sistema altera na base de dados o status da amizade para “Aceito” (E4).
9. O sistema exibe a mensagem “Amizade aceita”.
10. O caso de uso é encerrado.

A4. Link “Voltar” pressionado:

1. O sistema retorna para a tela anterior.

A5. Opção “Amigos” selecionada:

1. O sistema busca na base de dados as amizades com status de “Aceito” (E5).
2. O sistema preenche os campos com os dados buscados.
3. O sistema exibe a tela DV015.
4. O usuário pressiona o botão “Bloquear” (A9) (A10) (A4).
5. O sistema altera o status na base de dados para “Bloqueado” (E6).
6. O sistema exibe a mensagem “O Usuário foi bloqueado”
7. O caso de uso é encerrado.

A6. Opção “Bloqueadas” selecionada:

1. O sistema busca na base de dados as amizades com status de “Bloqueado” (E7).
2. O sistema preenche os campos com os dados buscados.
3. O sistema exibe a tela DV016.
4. O usuário pressiona o botão “Desbloquear” (A9) (A4).
5. O sistema altera na base de dados o status da amizade para “Aceito” (E8).
6. O sistema exibe a mensagem “O usuário foi desbloqueado”.
7. O caso de uso é encerrado.

A7. Botão “Rejeitar” pressionado:

1. O sistema exclui da base de dados a amizade relacionada aos dois usuários (E9).
2. O sistema exibe a mensagem “Amizade rejeitada”
3. O caso de uso é encerrado.

A8. Botão “Rejeitar e bloquear” pressionado:

1. O sistema altera na base de dados o status da amizade para “Boqueado” (E6).
2. O sistema exibe a mensagem “O Usuário foi bloqueado”.
3. O caso de uso é encerrado.

A9. Botão “Ver Perfil” pressionado.

1. O sistema busca os dados do perfil selecionado na base de dados.
2. O sistema redireciona para a tela com o perfil do usuário selecionado.
3. O caso de uso é encerrado.

A10. Botão “Excluir” pressionado.

1. O sistema exclui da base de dados a amizade relacionada ao usuário (E9).
2. O sistema exibe a mensagem “Amizade excluída”.
3. O caso de uso é encerrado.
- 4.

Fluxo de Exceções

E1. Erro ao solicitar amizade:

1. O sistema exibe a mensagem: “Erro ao enviar pedido de amizade”.
2. O caso de uso é encerrado.

E2. Erro ao enviar mensagem:

1. O sistema exibe a mensagem “Falha ao inserir mensagem. Verifique os logs do servidor”.
2. O caso de uso é encerrado.

E3. Solicitações não encontradas:

1. O sistema exibe a mensagem “Você não possui solicitações”.
2. O caso de uso é encerrado.

E4. Erro ao aceitar amizade:

1. O sistema exibe a mensagem “Erro ao aceitar amizade”.
2. O caso de uso é encerrado.

E5. Amigos não encontrados:

1. O sistema exibe a mensagem “Você não possui amigos”.
2. O caso de uso é encerrado

E6. Erro ao bloquear usuário.

1. O sistema exibe a mensagem “Erro ao bloquear usuário”.
2. O caso de uso é encerrado.

E7. Amigos bloqueados não encontrados:

1. O sistema exibe a mensagem “Você não tem amigos bloqueados”.
2. O caso de uso é encerrado.

E8. Erro ao desbloquear usuário:

1. O sistema exibe a mensagem “Erro ao desbloquear usuário”.
2. O caso de uso é encerrado.

E9. Erro ao excluir amizade.

1. O sistema exibe a mensagem “Erro ao excluir usuário”.
2. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o usuário terá poderá ter adicionado, bloqueado ou excluído uma amizade com outro usuário cadastrado no sistema.

Especificação de Caso de Uso **UC007 – Emitir relatórios comerciais**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário gerar relatórios de seus anúncios, por status.

Data Views



FONTE: Os Autores (2018)

DV020 - RELATÓRIO

Mercadão do Aluno							
Todos os anúncios							
Terça-feira 13 Novembro							
ID do	Descrição	Valor	Categoria	Status	Endereço	Título	ID do Usuário
Usuário							
33	Casa ampla com 4 quartos, 2 banheiros, lavanderia e	R\$1.500,0	MÓVEL	APROVADO	34	Casa compartilhada para estudantes	22
34	Casa com 2 quartos próximo de	R\$800,00	IMÓVEL	PENDENTE	35	Casa anuncio	22

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.

O usuário deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV019.
2. O usuário pressiona o botão “Todos os anúncios” (**A1**) (**A2**) (**A3**) (**A4**) (**A5**).
3. O sistema busca na base de dados todos os anúncios do usuário.
4. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
5. O sistema apresenta a tela DV020.
6. O caso de uso é encerrado

Fluxos Alternativos**A1.** Botão “Anúncios Aprovados” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios do usuário com status de “Aprovado”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV020.
4. O caso de uso é encerrado

A2. Botão “Anúncios Pendentes” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios do usuário com status de “Pendente”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV020.
4. O caso de uso é encerrado

A3. Botão “Anúncios Negados” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios do usuário com status de “Negado”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV020.
4. O caso de uso é encerrado

A4. Botão “Itens Vendidos” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios do usuário com status de “Vendido”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV020.
4. O caso de uso é encerrado

A5. Link “Voltar” Pressionado:

1. O sistema retorna a tela anterior.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1: Erro ao gerar relatório:

1. O sistema exibe a mensagem: “Erro ao gerar relatório”.
2. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o usuário terá gerado relatórios de seus anúncios, podendo ser todos ou de acordo com o status do anúncio.

Especificação de Caso de Uso **UC008 – Cadastrar Administrador**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao administrador do sistema cadastrar um outro administrador.

Data View

DV021 - CADASTRO DE ADMINISTRADOR

The screenshot shows a web interface for 'Mercado do Aluno'. The top navigation bar includes 'Notificações', 'Home', and 'Logout'. The main content area is titled 'Cadastro de Administrador'. On the left, there is a sidebar with a user icon and a menu with options: 'Cadastrar um Administrador', 'Cadastrar um Moderador', 'Aprovar Anúncios', 'Área de Vendas', 'Preferências', and 'Estatísticas'. The main form has the following fields: 'Nome Completo' (with a placeholder 'Nome completo por extenso'), 'Email', 'Senha', and 'Confirmar senha'. A 'Cadastrar' button is located at the bottom of the form.

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Administrador

Pré-condições

O administrador deve estar conectado à internet.

O administrador deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV021.
2. O administrador preenche os campos com os dados do administrador que será cadastrado.
3. O administrador pressiona o botão “Cadastrar” (**A1**).
4. O sistema valida os dados (**E1**) (**E2**) (**E3**).
5. O sistema insere o novo administrador na base de dados. (**E4**)
6. O sistema exibe a mensagem “O novo administrador foi cadastrado”.
7. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Link “Voltar” Pressionado:

1. O sistema retorna a tela anterior.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções**E1. Campo obrigatório não preenchido:**

1. O sistema exibe a mensagem: “O campo “xxx” é obrigatório”.

E2. Campo e-mail com formato incorreto:

1. O sistema emite a mensagem “O campo e-mail deve conter um e-mail válido”.

E3. Valor inserido no campo “confirmar senha” diferente do valor inserido no campo “senha”:

1. O sistema exibe a mensagem “O campo confirmação de senha deve ser idêntico ao campo senha”.

E4. Erro ao cadastrar administrador:

1. O sistema exibe a mensagem “Erro ao cadastrar novo administrador”.
2. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o administrador terá cadastrado um outro administrador.

Especificação de Caso de Uso **UC009 – Cadastrar Moderador**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao administrador do sistema cadastrar um moderador.

Data View

DV022 - CADASTRO DE MODERADOR

The screenshot shows a web application interface for 'Mercadão do Aluno'. The page title is 'DV022 - CADASTRO DE MODERADOR'. The header includes 'Mercadão do Aluno' and links for 'Notificações', 'Home', and 'Logout'. On the left, a sidebar for 'Administrador' lists several menu items, with 'Cadastrar um Moderador' highlighted. The main content area is titled 'Cadastro de Moderador' and includes a 'Voltar' link. The form contains the following fields: 'Nome Completo' (with a placeholder 'Nome completo por extenso'), 'Email', 'Senha', and 'Confirmar senha' (with a placeholder 'Confirmar Senha'). A 'Cadastrar' button is located at the bottom of the form. The footer of the page states 'Copyright © 2018 Mercadão do Aluno - SEPT - UFPR'.

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Administrador

Pré-condições

O administrador deve estar conectado à internet.

O administrador deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV022.
2. O administrador preenche os campos com os dados do administrador que será cadastrado.
3. O administrador pressiona o botão “Cadastrar” (**A1**).
4. O sistema valida os dados (**E1**) (**E2**) (**E3**).
5. O sistema insere o novo moderador na base de dados (**E4**).
6. O sistema exibe a mensagem “O novo moderador foi cadastrado”.
7. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Link “Voltar” Pressionado:

1. O sistema retorna a tela anterior.

2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1. Campo obrigatório não preenchido:

1. O sistema exibe a mensagem: “O campo “xxx” é obrigatório”.

E2. Campo e-mail com formato incorreto:

1. O sistema emite a mensagem “O campo e-mail deve conter um e-mail válido”.

E3. Valor inserido no campo “confirmar senha” diferente do valor inserido no campo “senha”:

1. O sistema exibe a mensagem “O campo confirmação de senha deve ser idêntico ao campo senha”.

E4. Erro ao cadastrar administrador:

3. O sistema exibe a mensagem “Erro ao cadastrar novo administrador”.
4. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o administrador terá cadastrado um moderador.

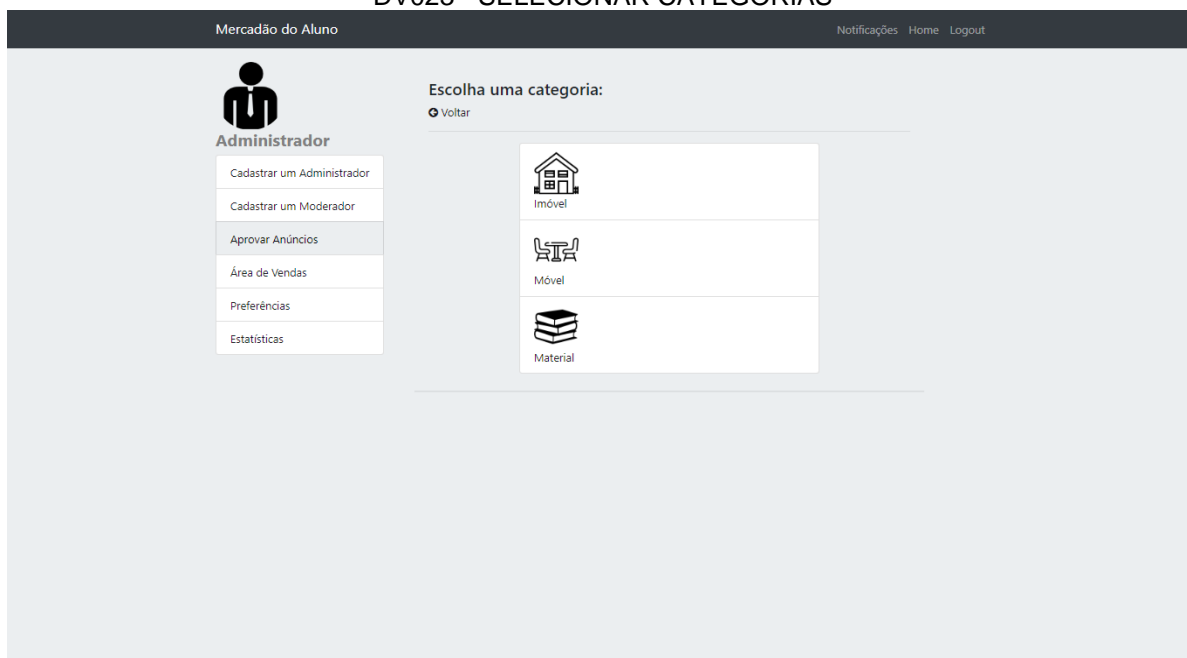
Especificação de Caso de Uso **UC010 – Moderar Anúncio**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao administrador do sistema aprovar ou rejeitar anúncios pendentes.

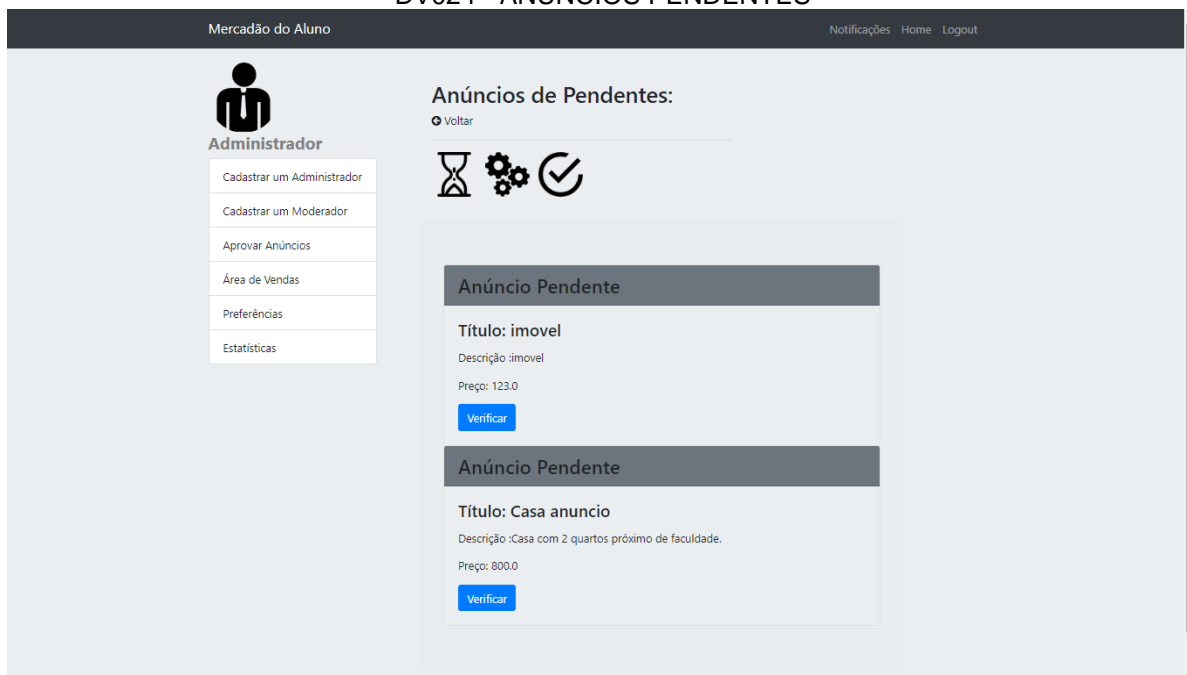
Data Views

DV023 - SELECIONAR CATEGORIAS

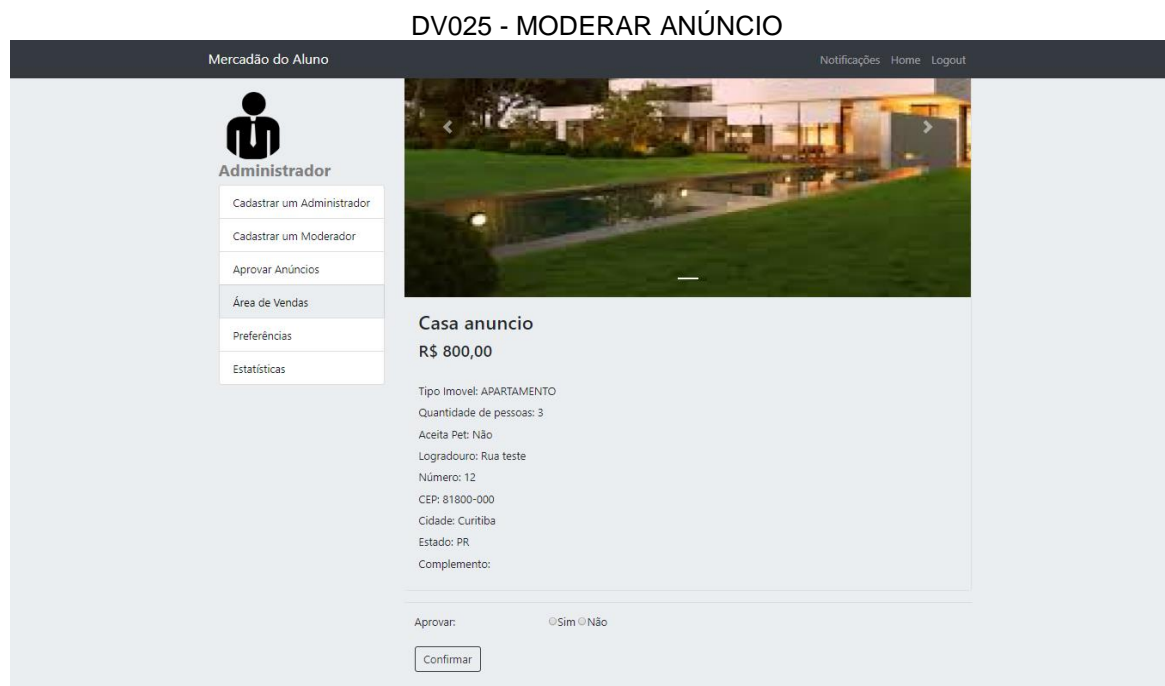


FONTE: Os Autores (2018)

DV024 - ANÚNCIOS PENDENTES



FONTE: Os Autores (2018)



FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Administrador

Pré-condições

- O administrador deve estar conectado à internet.
- O administrador deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV023.
2. O administrador seleciona uma opção na lista de categorias (**A1**).
3. O sistema busca na base de dados os anúncios com status "Pendente" relacionado à categoria selecionada (**E1**).
4. O sistema preenche os campos com os dados buscados.
5. O sistema apresenta a tela DV024.
6. O administrador pressiona o botão "Verificar".(**A1**)
7. O sistema busca as informações referentes ao anúncio selecionado.
8. O sistema preenche os campos com os dados buscados.
9. O administrador seleciona o radio "Sim" (**A1**) (**A2**).
10. O administrador pressiona o botão "Confirmar".
11. O sistema altera o status do anúncio para "Aprovado" na base de dados (**E2**)
12. O sistema insere na base de dados uma notificação que será exibida ao anunciante.
13. O sistema exibe a mensagem "O anúncio foi aprovado".
14. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Link "Voltar" Pressionado:

1. O sistema retorna a tela anterior.
2. O caso de uso é encerrado.

A2. Radio “Não” selecionado:

1. O administrador pressiona o botão “Confirmar”.
2. O sistema altera o status do anúncio para “Negado” na base de dados (**E2**)
3. O sistema insere na base de dados uma notificação que será exibida ao anunciante.
4. O sistema exibe a mensagem “O anúncio foi rejeitado”.
5. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções**E1. Erro ao buscar anúncios:**

1. O sistema exibe a mensagem: “Falha ao buscar anúncios”.
2. O caso de uso é encerrado.

E2. Erro ao aprovar anúncio:

1. O sistema emite a mensagem “Falha ao aprovar anúncio”.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o administrador terá aprovado ou rejeitado um anúncio pendente.

Especificação de Caso de Uso **UC011 – Emitir relatórios gerais**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao administrador gerar relatórios de todos os anúncios do sistema.

Data Views



FONTE: Os Autores (2018)

DV027 - RELATÓRIO

Mercadão do Aluno							
Todos os anúncios							
Quarta-feira 14 Novembro							
ID do	Descrição	Valor	Categoria	Status	Endereço	Título	ID do Usuário
leila camargo							
28	teste	R\$123,00	MÓVEL	PENDENTE	29	teste	23
29	imovel	R\$123,00	IMÓVEL	PENDENTE	30	imovel	23
30	movel	R\$123,00	MÓVEL	PENDENTE	31	movel	23
Usuário							
34	Casa com 2 quartos próximo de	R\$800,00	IMÓVEL	PENDENTE	35	Casa anuncio	22

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Administrador

Pré-condições

O administrador deve estar conectado à internet.

O administrador deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV026.
2. O administrador pressiona o botão “Todos os anúncios” (**A1**) (**A2**) (**A3**) (**A4**) (**A5**).
3. O sistema busca na base de dados todos os anúncios existentes.
4. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
5. O sistema apresenta a tela DV027.
6. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Botão “Anúncios Aprovados” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios com status de “Aprovado”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV027.
4. O caso de uso é encerrado

A2. Botão “Anúncios Pendentes” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios com status de “Pendente”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV027.
4. O caso de uso é encerrado

A3. Botão “Anúncios Negados” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios com status de “Negado”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV027.
4. O caso de uso é encerrado

A4. Botão “Itens Vendidos” pressionado;

1. O sistema busca na base de dados todos os anúncios com status de “Vendido”.
2. O sistema gera o relatório com os dados buscados (**E1**).
3. O sistema apresenta a tela DV027.
4. O caso de uso é encerrado

A5. Link “Voltar” Pressionado:

1. O sistema retorna a tela anterior.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1: Erro ao gerar relatório:

1. O sistema exibe a mensagem: “Erro Jasper:”.
2. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o administrador terá gerado relatórios de todos os anúncios, ou de acordo com o status.

Especificação de Caso de Uso **UC012 – Cadastrar com mídias sociais**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário cadastrar um acesso utilizando mídias sociais.

Data View

DV028 - LOGIN

Mercadão do Aluno

Home Login Cadastrar

Email:

Senha:

☒ Lembre-se de mim

Logar

Você também pode logar com sua conta Google!

Login

Ou, se preferir, pode criar uma conta, clique aqui e cadastre-se!

Copyright © 2018 Mercadão do Aluno - SEPT - UFPR

FONTE: Os Autores (2018)

DV029 - LOGIN GOOGLE E-MAIL

Mercadão do Aluno

Login Cadastrar

Fazer login nas Contas do Google - Google Chrome

https://accounts.google.com/signin/oauth/identifier?client_id=416664861929-ceaen1j...

Fazer login com o Google

Login

Prosseguir para tcc

E-mail ou telefone

Esqueceu seu e-mail?

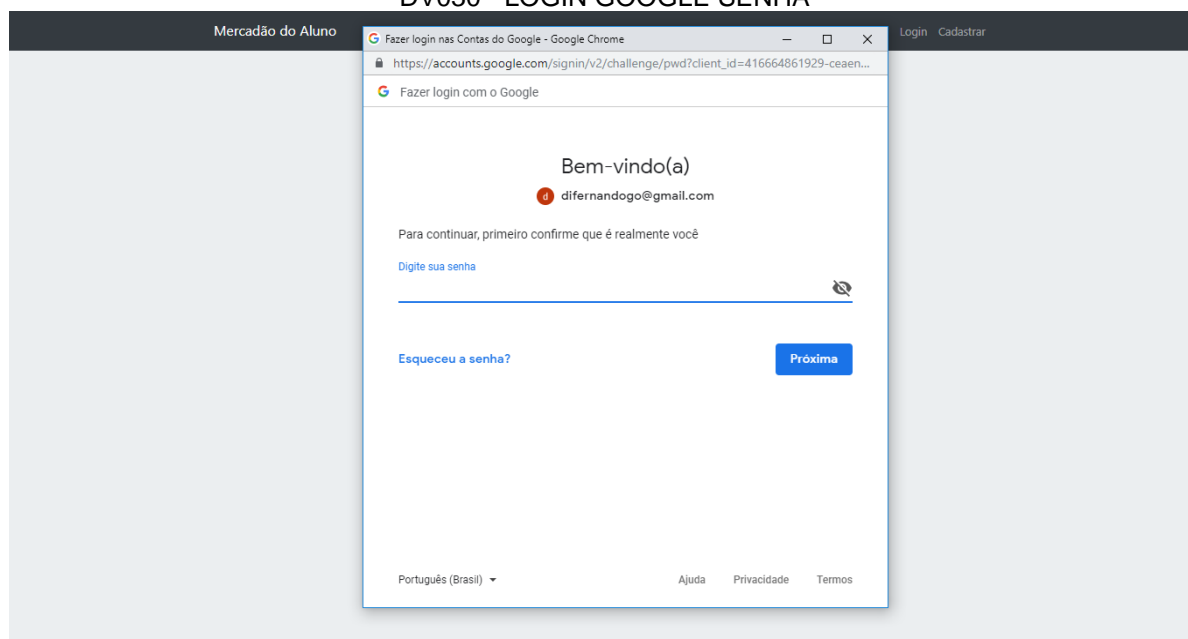
Criar conta

Próxima

Português (Brasil) Ajuda Privacidade Termos

FONTE: Os Autores (2018)

DV030 - LOGIN GOOGLE SENHA



FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV028.
2. O usuário pressiona o botão "login Google" (A1) (A2).
3. O sistema faz uma requisição ao Google.
4. O sistema apresenta a tela DV029.
5. O usuário preenche o campo e-mail ou telefone.
6. O usuário pressiona o botão "Próxima".
7. As informações são validadas pelo Google (E1).
8. O sistema apresenta a tela DV030.
9. O usuário preenche o campo "Digite sua senha".
10. O usuário pressiona o botão "Próxima".
11. As informações são validadas pelo Google. (E2)
12. O sistema insere na base de dados as informações do usuário retornadas pelo Google (E3).
13. O sistema redireciona o usuário para a tela inicial do usuário logado.
14. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

A1. Login sem utilizar mídia social:

1. O sistema chama o caso de uso UC002 – Fazer Login.
2. O caso de uso é encerrado.

A2. Link "clique aqui e cadastre-se" pressionado.

1. O sistema chama o caso de uso UC001 – Fazer Cadastro.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções

E1. E-mail Google inválido:

1. O sistema exibe a mensagem: “Não foi possível encontrar sua Conta do Google”.

E2. Senha incorreta:

1. O sistema exibe a mensagem “Senha incorreta. Tente novamente ou clique em “Esqueceu a senha?” para redefini-la”.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o usuário terá realizado um cadastro de usuário utilizando mídias sociais.

Especificação de Caso de Uso **UC013 – Login com mídias sociais**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário realizar login utilizando mídias sociais.

Data View

DV031 - LOGIN

The screenshot shows the login interface for 'Mercado do Aluno'. At the top, there is a dark header with the site name 'Mercado do Aluno' on the left and navigation links 'Home', 'Login', and 'Cadastrar' on the right. The main content area is light gray and contains a login form. The form has two input fields: 'Email:' and 'Senha:'. Below these is a checkbox labeled 'Lembre-se de mim'. A green 'Logar' button is positioned below the checkbox. Underneath the button, there is a link that says 'Você também pode logar com sua conta Google!' followed by a Google logo and a 'Login' button. At the bottom of the form, there is a link that says 'Ou, se preferir pode criar uma conta, clique aqui e cadastre-se!'. The footer of the page is dark and contains the copyright notice 'Copyright © 2018 Mercado do Aluno - SEPT - UFPR'.

FONTE: Os Autores (2018)

DV032 - LOGIN GOOGLE E-MAIL

The screenshot shows the Google login interface within the 'Mercado do Aluno' system. The header is identical to the previous screenshot. The main content area is light gray and features a white modal window for Google login. The modal has a title 'Escolha uma conta' and a subtitle 'para prosseguir para tcc'. It displays a single account option with a red circular icon containing the letter 'd' and the email address 'difernandogo@gmail.com'. Below this is a link 'Usar outra conta'. At the bottom of the modal, there is a paragraph: 'Para continuar, o Google compartilhará seu nome, endereço de e-mail e foto do perfil com o app tcc.' The footer of the modal includes a language dropdown set to 'Português (Brasil)', and links for 'Ajuda', 'Privacidade', and 'Termos'.

FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV031.
2. O usuário pressiona o botão “login Google” (**A1**) (**A2**).
3. O sistema faz uma requisição ao Google.
4. O sistema apresenta a tela DV032.
5. O usuário seleciona um e-mail.
6. As informações são validadas pelo Google (**E1**).
7. O sistema redireciona o usuário para a tela inicial do usuário logado.
8. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos**A1.** Login sem utilizar mídia social:

1. O sistema chama o caso de uso UC002 – Fazer Login.
2. O caso de uso é encerrado.

A2. Link “clique aqui e cadastre-se” pressionado.

1. O sistema chama o caso de uso UC001 – Fazer Cadastro.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções**E1.** E-mail Google inválido:

1. O sistema exibe a mensagem: “Não foi possível encontrar sua Conta do Google”.

Pós-condição:

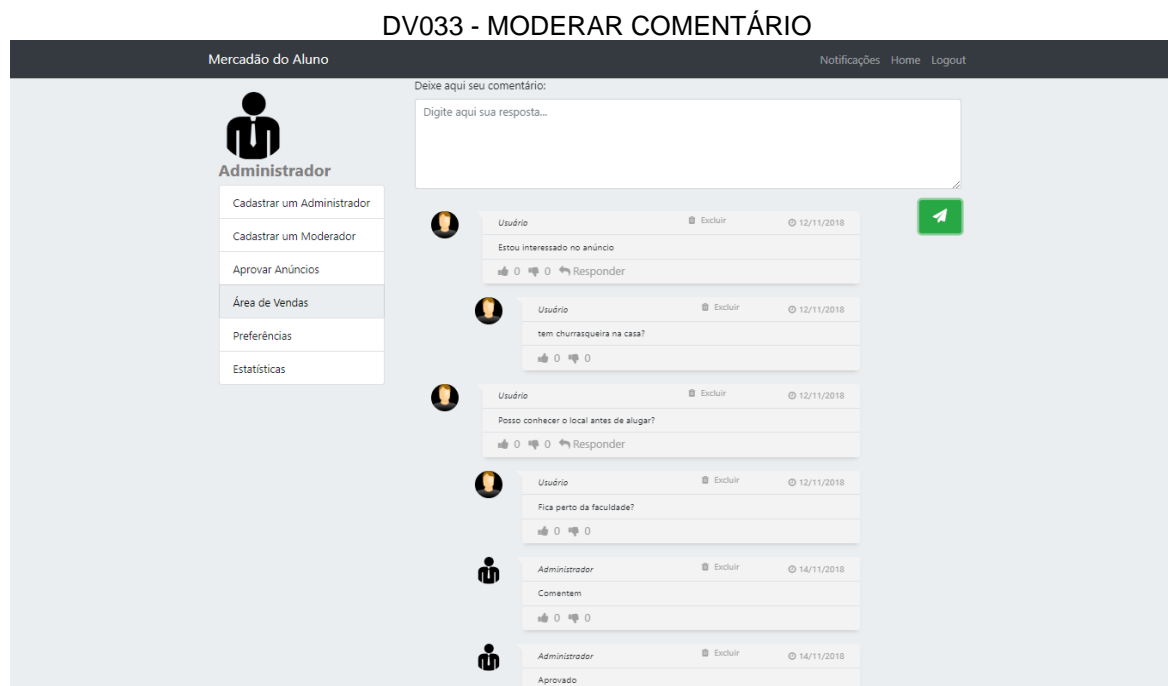
Ao final deste caso de uso o usuário terá realizado login utilizando mídias sociais

Especificação de Caso de Uso **UC014 – Moderar comentário**

Descrição

Este caso de uso possibilita ao administrador excluir ou responder os comentários dos anúncios.

Data View



FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Administrador

Pré-condições

O administrador deve estar conectado à internet.

O administrador deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV033.
2. O administrador pressiona “Excluir” (**A1**).
3. O sistema emite a mensagem “Tem certeza que deseja excluir este comentário e suas respostas?”.
4. O administrador pressiona o botão “OK” (**A2**).
5. O sistema exclui o comentário da base de dados. (**E1**)
6. O sistema remove o comentário exibido da tela.
7. O sistema apresenta a tela DV033.
8. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos**A1.** “Responder ” pressionado;

1. O administrador preenche o campo “Deixe aqui a sua resposta”.
2. O administrador pressiona o botão verde com ícone de avião.
3. O sistema insere na base de dados a resposta relacionando o comentário escolhido (**E2**).
4. O sistema insere na tela o comentário efetuado.
5. O sistema apresenta a tela DV033.
6. O caso de uso é encerrado.

A2. Botão “Cancelar” pressionado;

1. O sistema apresenta a tela DV033.

Fluxo de Exceções**E1.** Erro excluir comentário

1. O sistema exibe a mensagem: “Falha ao excluir comentário”.
2. O caso de uso é encerrado.

E2. Erro ao inserir comentário:

1. O sistema emite a mensagem “Falha ao inserir comentário”.
2. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

Ao final deste caso de uso o administrador terá respondido ou excluído comentários de anúncios.

Especificação de Caso de Uso

UC015 – Manter preferências de privacidade

Descrição

Este caso de uso possibilita ao usuário editar as preferências de exibição do seu perfil ou alterar a sua senha.

Data Views

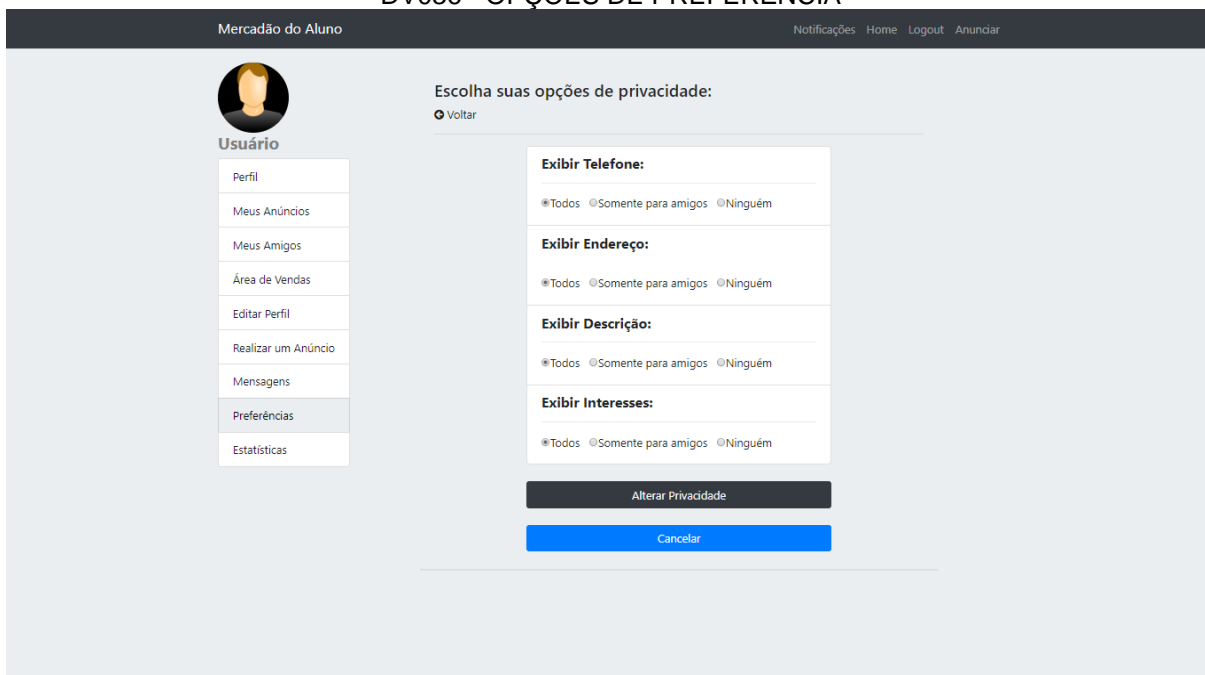
DV034 - OPÇÃO DE PREFERÊNCIAS

FONTE: Os Autores (2018)

DV035 - ALTERAR SENHA

FONTE: Os Autores (2018)

DV036 - OPÇÕES DE PREFERÊNCIA



FONTE: Os Autores (2018)

Ator Primário

Usuário

Pré-condições

O usuário deve estar conectado à internet.

O usuário deve estar devidamente logado.

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela DV034.
2. O usuário seleciona a opção “Alterar senha” na lista (**A1**) (**A2**).
3. O sistema apresenta a tela DV035.
4. O usuário preenche os campos necessários.
5. O usuário pressiona o botão ‘Alterar’.
6. O sistema valida os dados (**E1**) (**E2**) (**E3**).
7. O sistema altera a senha usuário na base de dados.
8. O sistema emite a mensagem “Sua senha foi atualizada”.
9. O caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos**A1.** Opção “Privacidade” selecionada na lista:

1. O sistema apresenta a tela DV036.
2. O usuário seleciona as opções desejadas de privacidade.
3. O usuário pressiona o botão “Alterar Privacidade” (**A2**) (**A3**).
4. O sistema altera na base de dados as preferências selecionadas pelo usuário (**E4**).
5. O sistema emite a mensagem “Informações alteradas com sucesso”.
6. O caso de uso é encerrado.

A2. Link “Voltar” Pressionado:

1. O sistema retorna a tela anterior.
2. O caso de uso é encerrado.

A3. Botão “Cancelar” Pressionado:

1. O sistema retorna a tela anterior.
2. O caso de uso é encerrado.

Fluxo de Exceções**E1. Campo obrigatório não preenchido:**

1. O sistema exibe a mensagem: “O campo xxx é obrigatório”.

E2. Valor do campo “Confirmar Senha” não corresponde ao campo “Senha”:

1. O sistema exibe a mensagem: O campo confirmação de senha deve ser idêntico ao campo senha.

E3. Senha atual incorreta:

1. O sistema emite a mensagem “Sua senha atual está incorreta”.

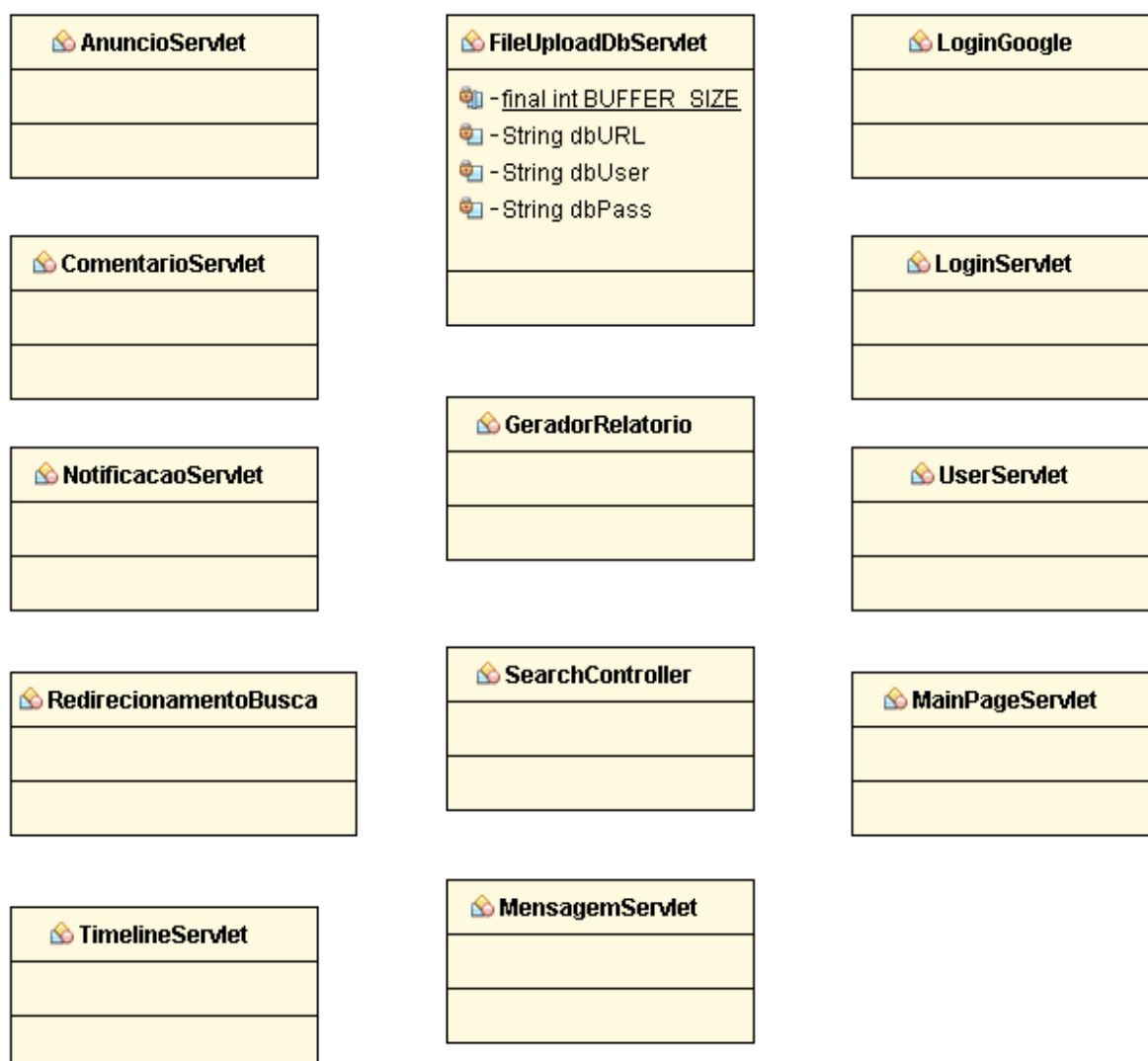
E4. Erro ao alterar preferências:

1. O sistema emite a mensagem “Erro ao alterar preferências”.
2. O caso de uso é encerrado.

Pós-condição:

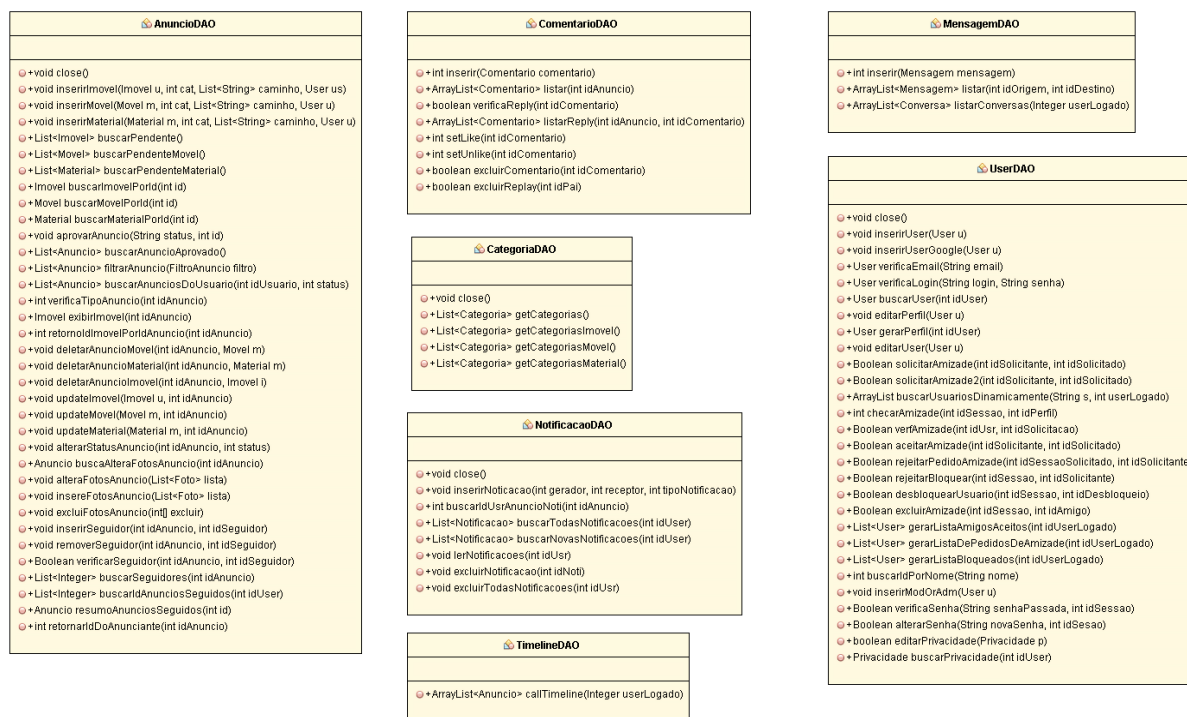
Ao final deste caso de uso o usuário terá alterado a sua senha de acesso ou alterado as preferências de exibição do seu perfil para outros usuários.

FIGURA 68 - DIAGRAMA DE CLASSES CONTROLLER



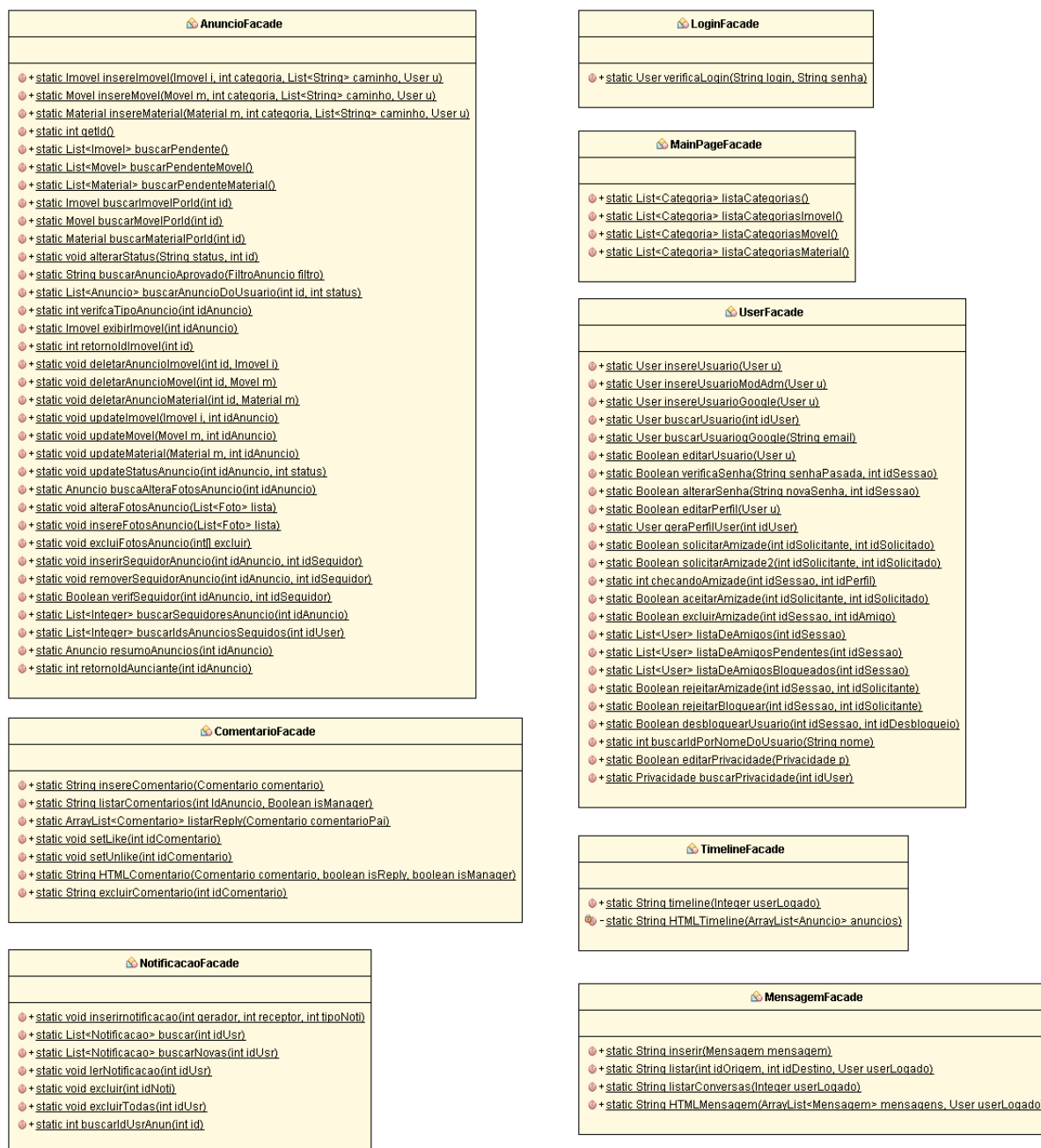
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 69 - DIAGRAMA DE CLASSES DAO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 70 - DIAGRAMA DE CLASSES FACADE



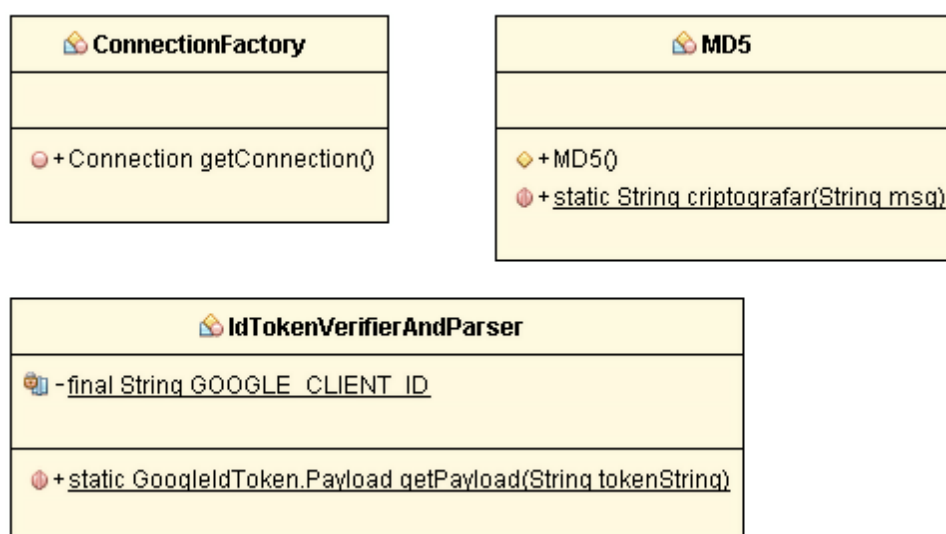
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 71 - DIAGRAMA DE CLASSES VIEWS



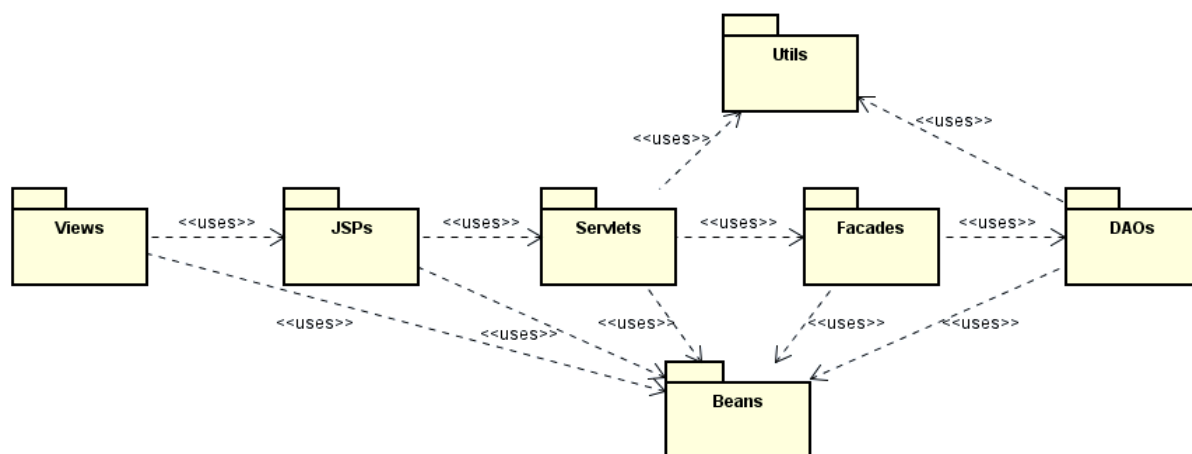
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 72 - DIAGRAMA DE CLASSES UTILS



FONTE: Os Autores (2018)

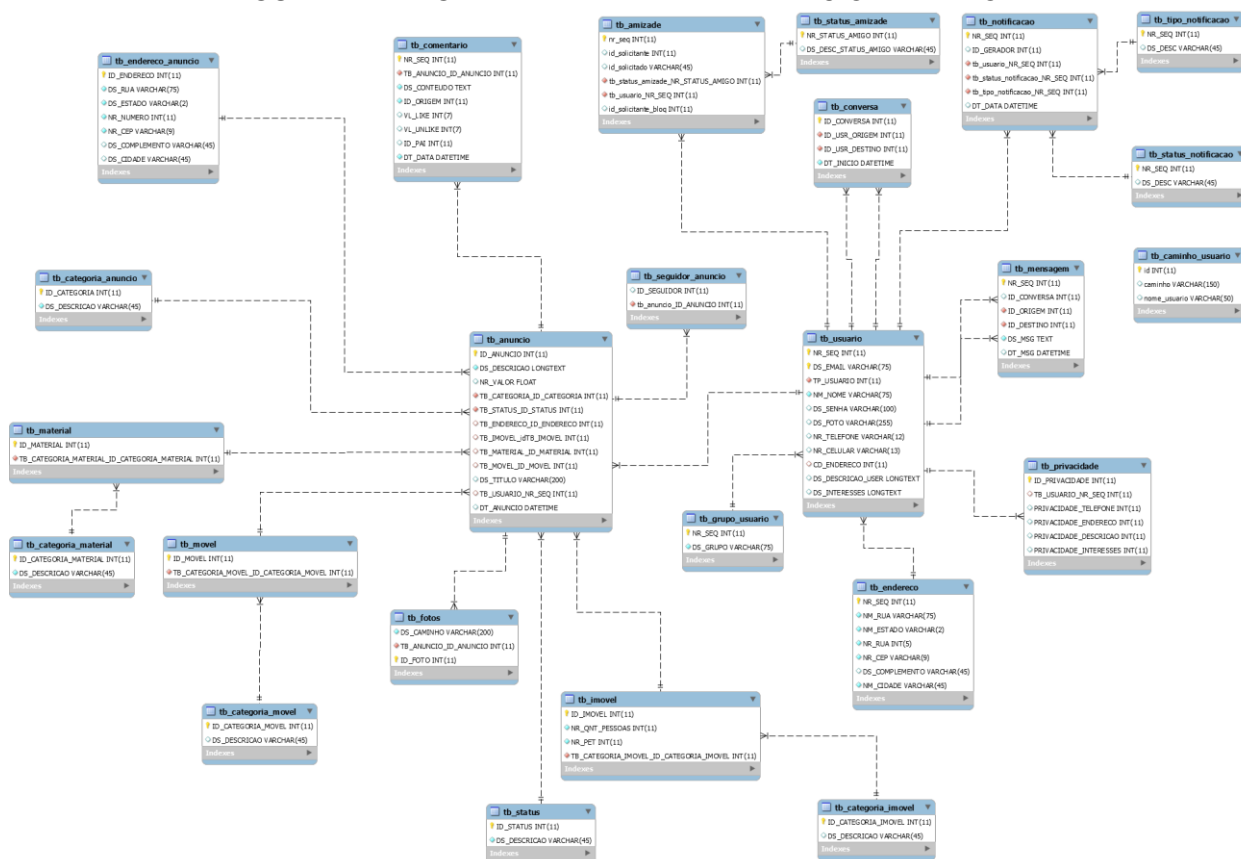
FIGURA 73 - DIAGRAMA DE CLASSES PACOTES



FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE D – DIAGRAMA FÍSICO DO BANCO DE DADOS

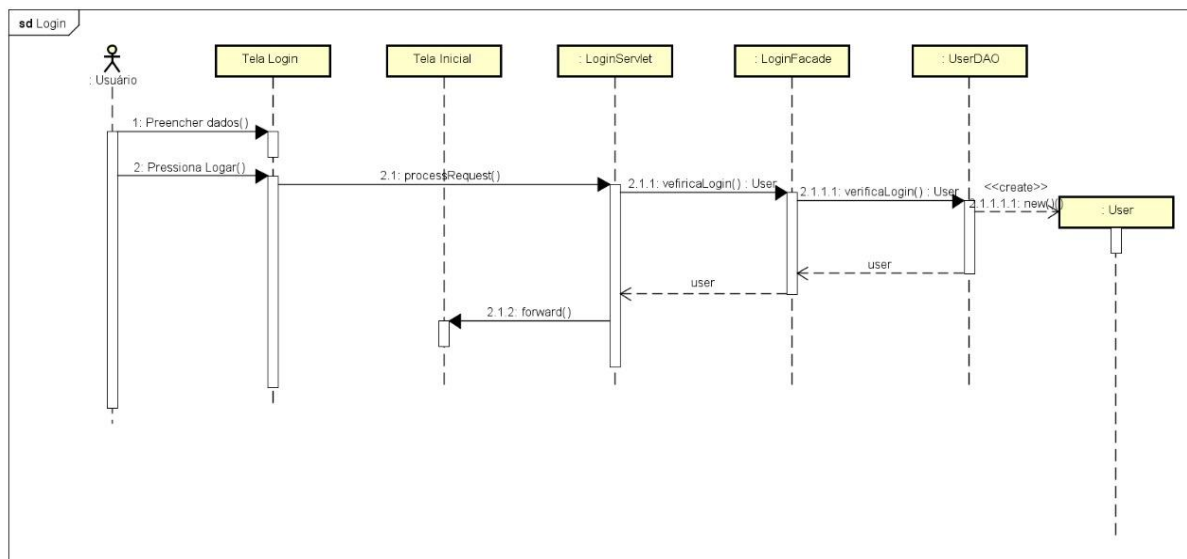
FIGURA 74 - DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO



FONTE: Os Autores (2018)

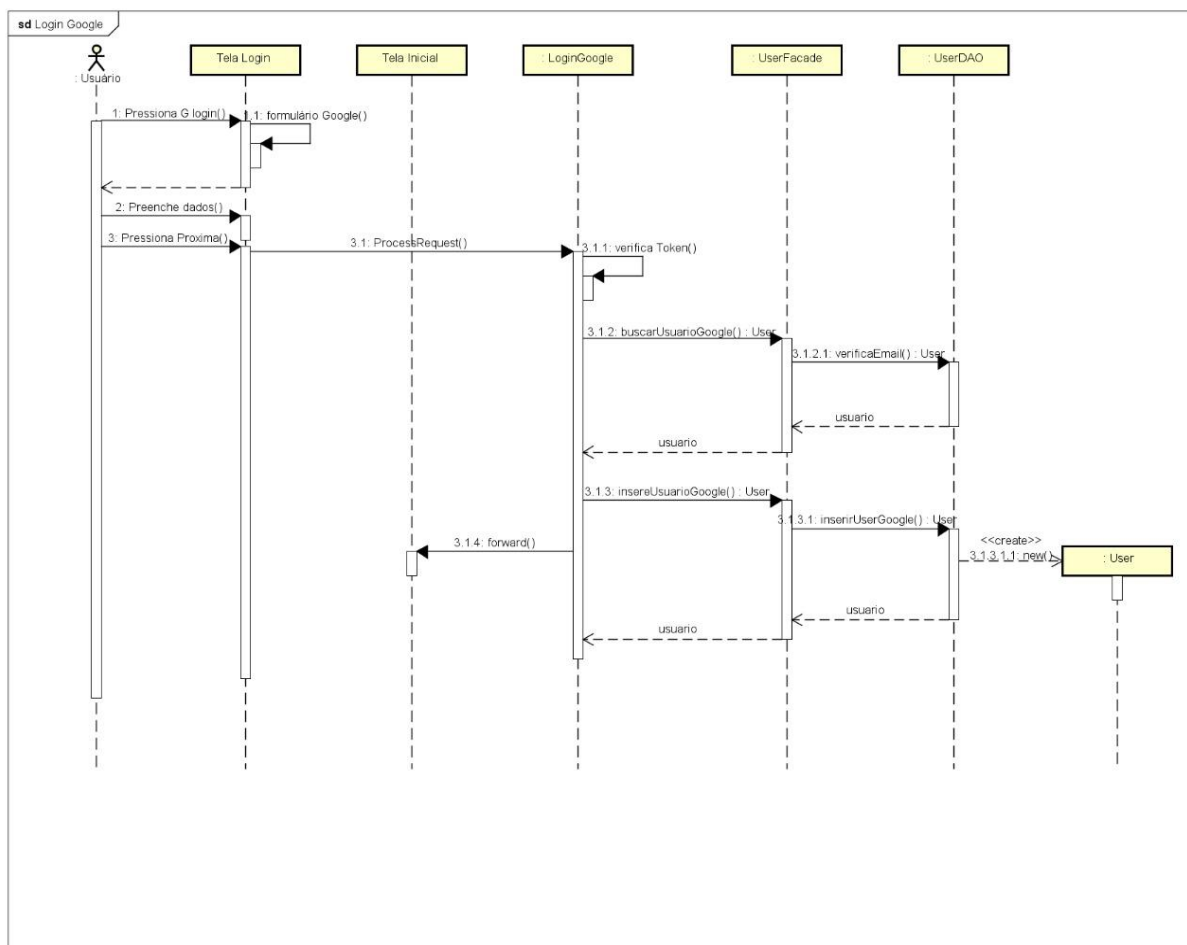
APÊNDICE E – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

FIGURA 75 - REALIZAR LOGIN



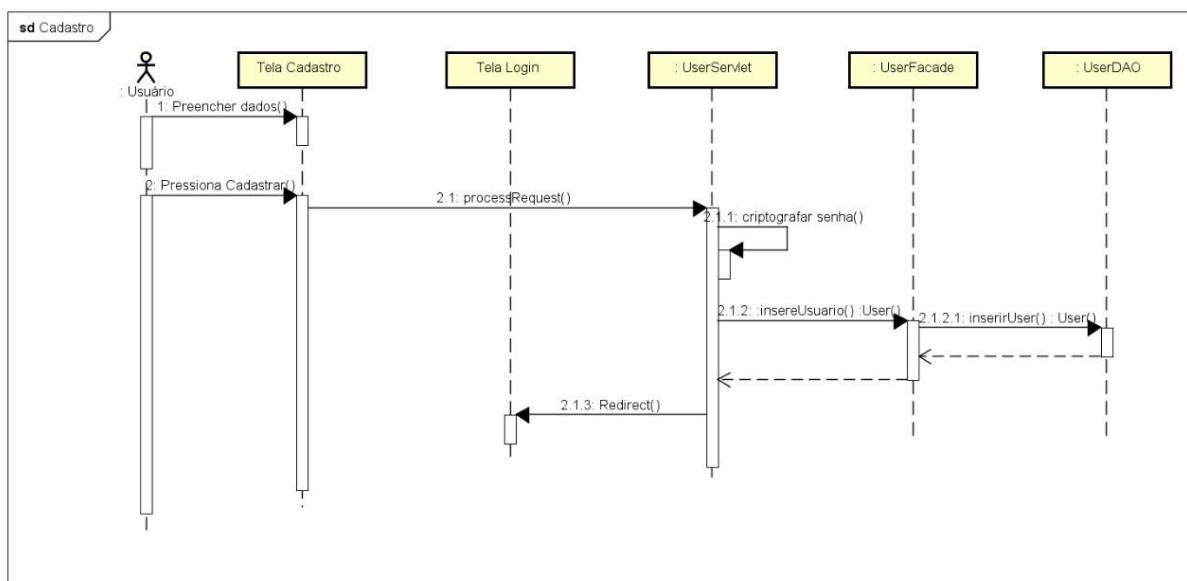
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 76 - REALIZAR LOGIN GOOGLE



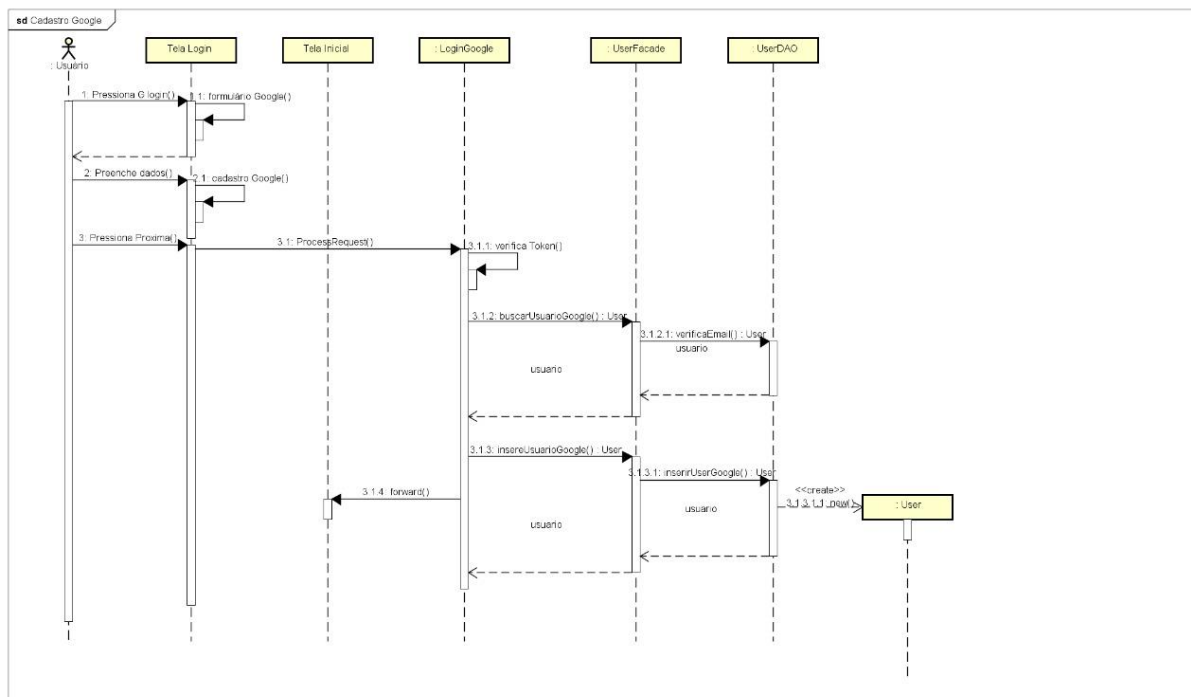
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 77 - REALIZAR CADASTRO



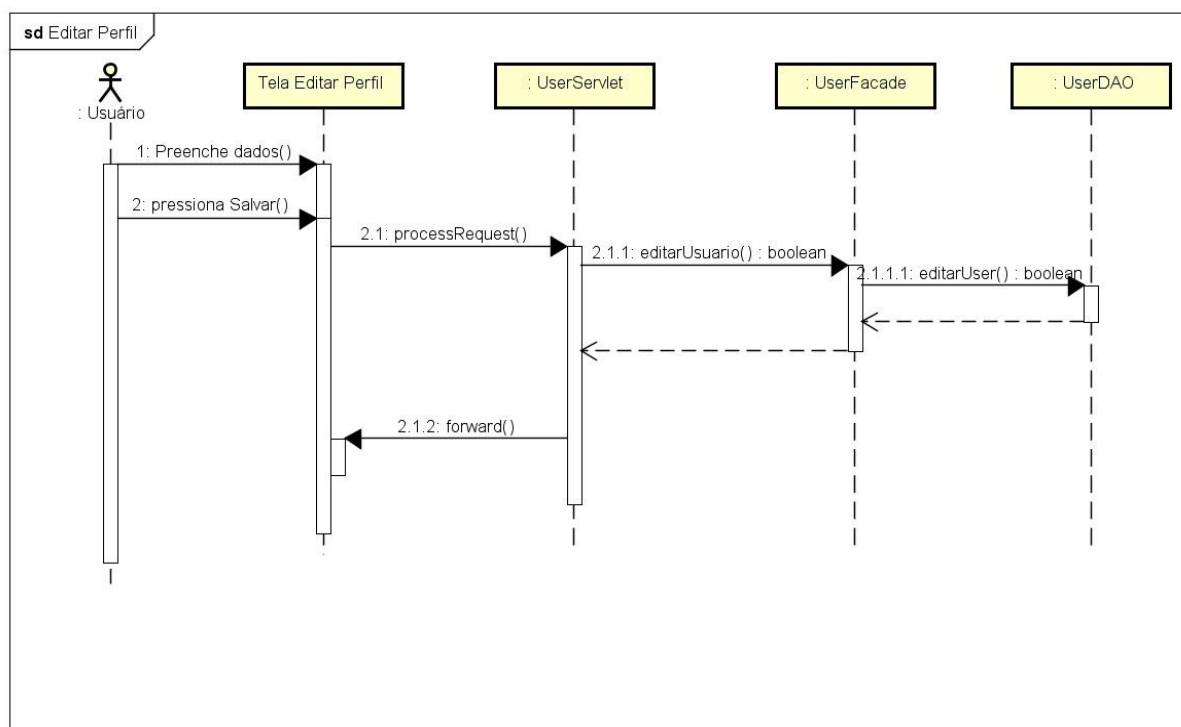
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 78 - REALIZAR CADASTRO GOOGLE



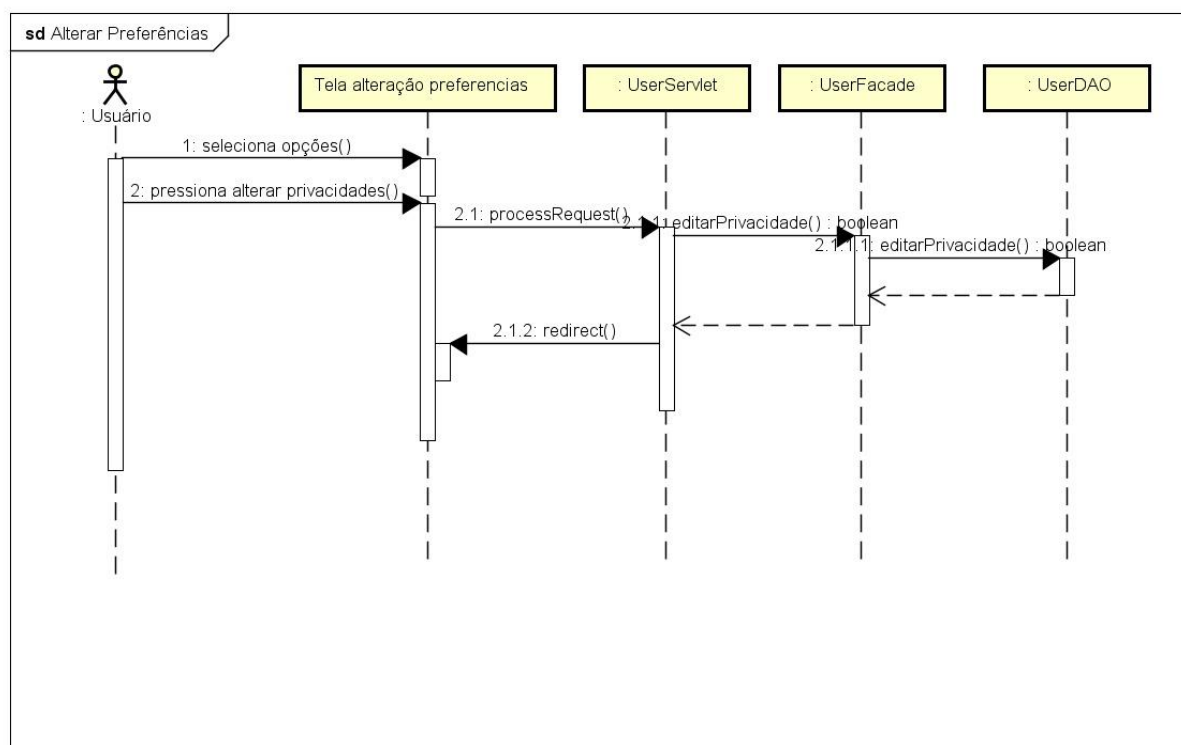
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 79 - EDITAR PERFIL



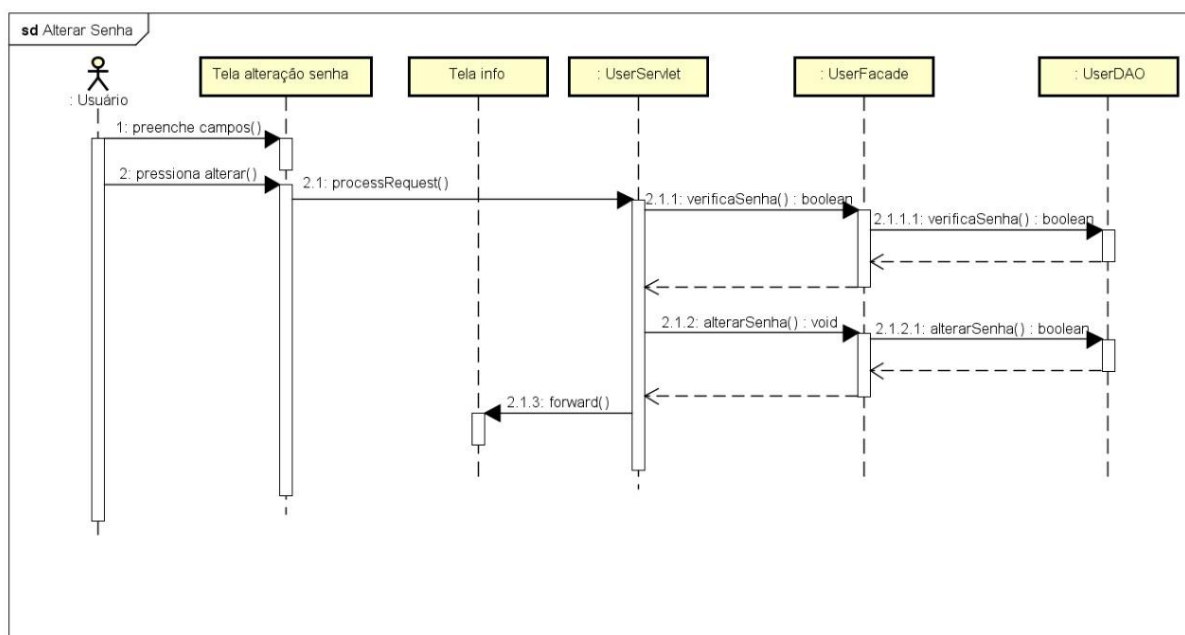
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 80 - ALTERAR PREFERÊNCIAS



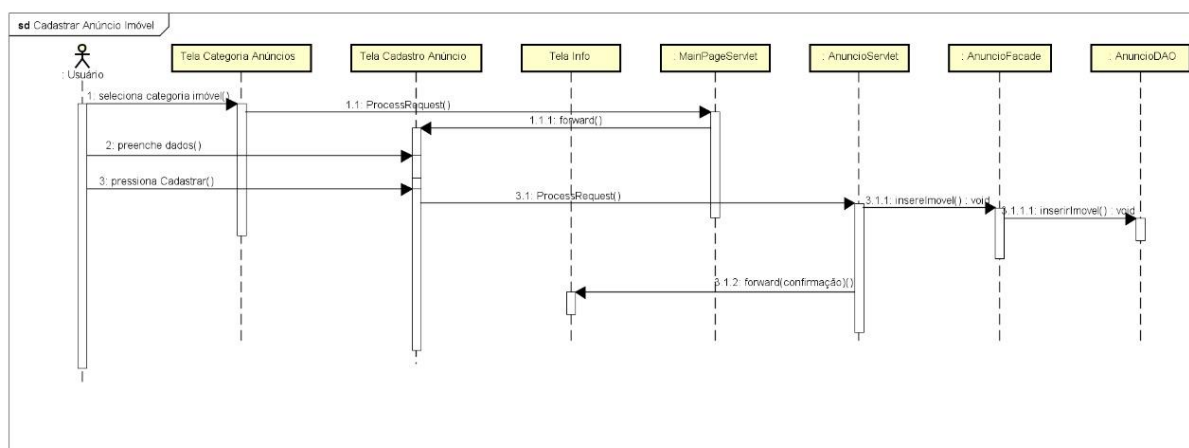
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 81 - ALTERAR SENHA



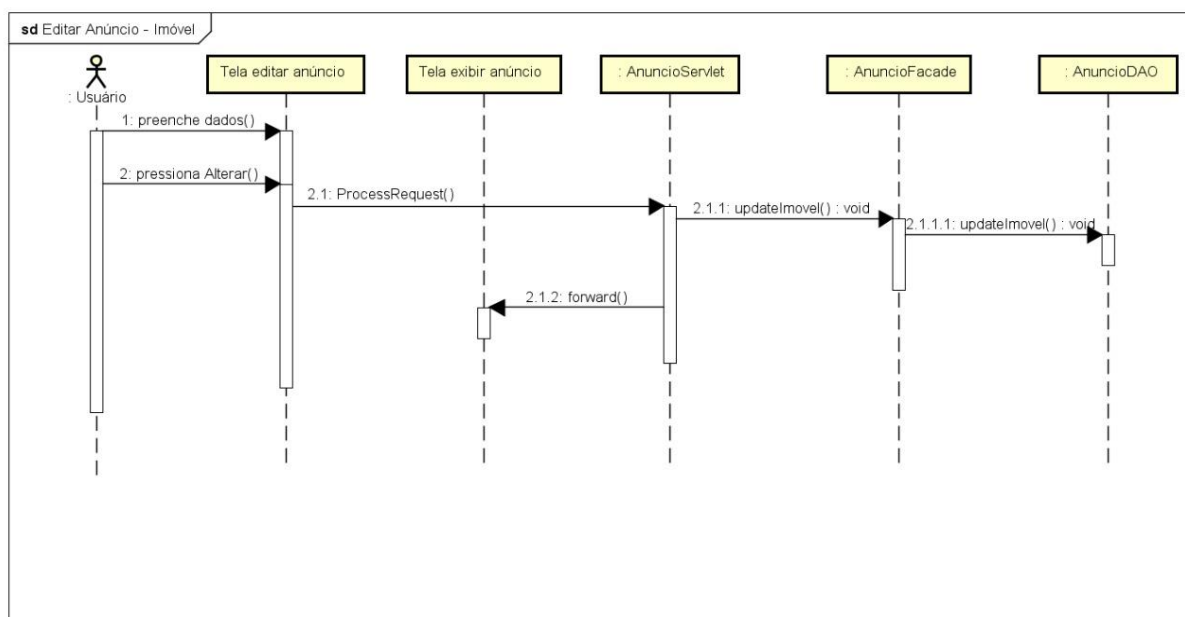
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 82 - CADASTRAR ANÚNCIO



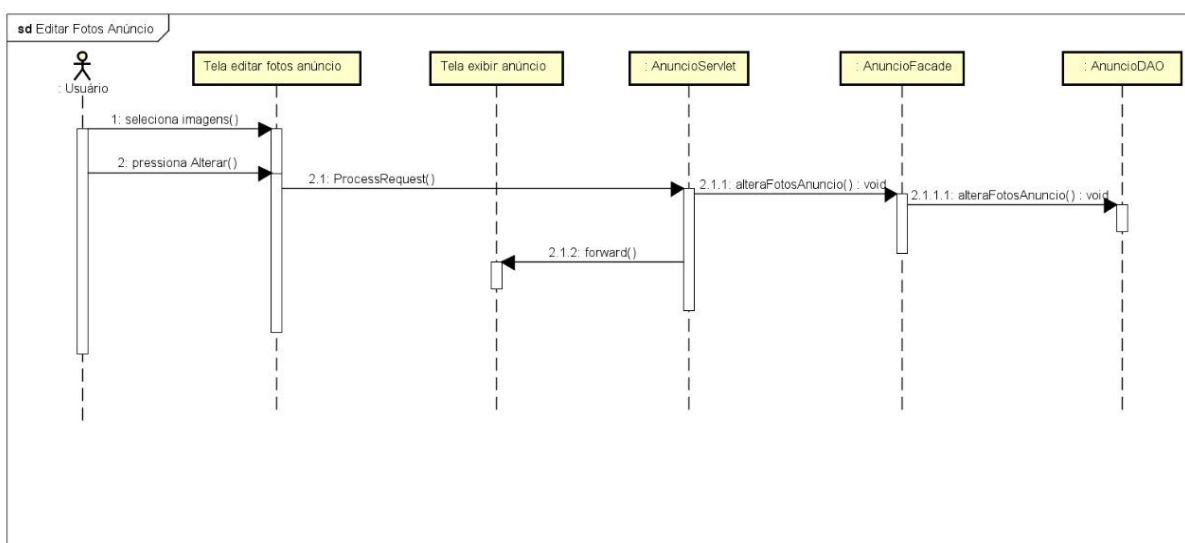
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 83 - EDITAR ANÚNCIO



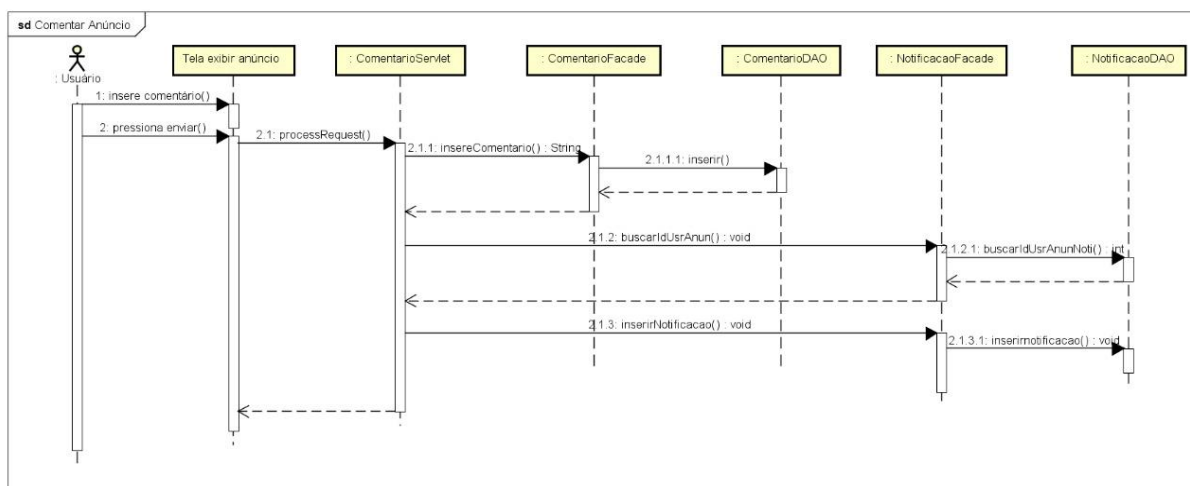
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 84 - EDITAR FOTO DO ANÚNCIO



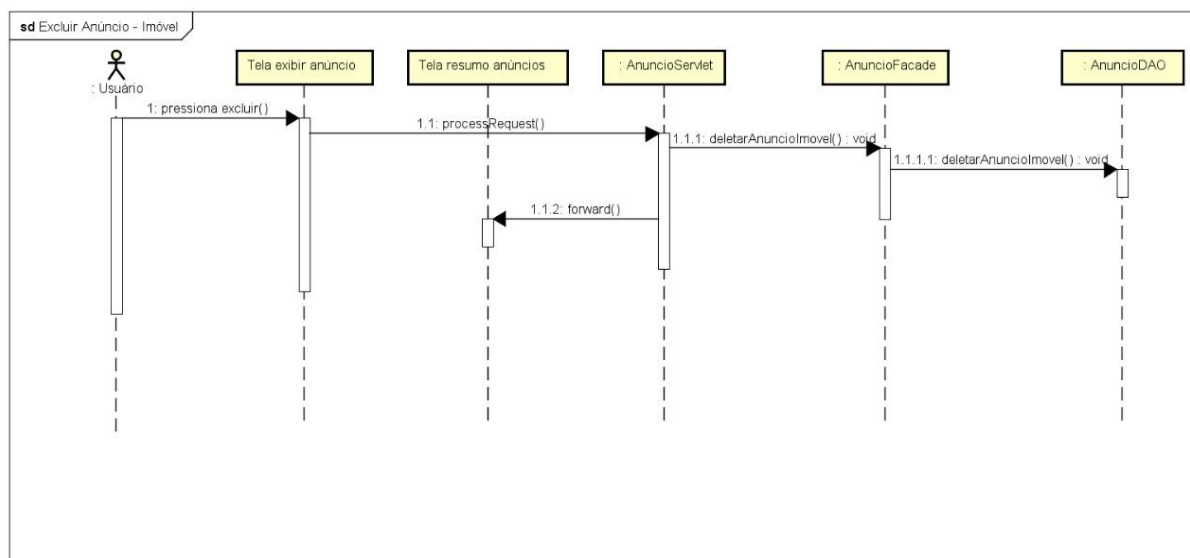
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 85 - COMENTAR EM ANÚNCIO



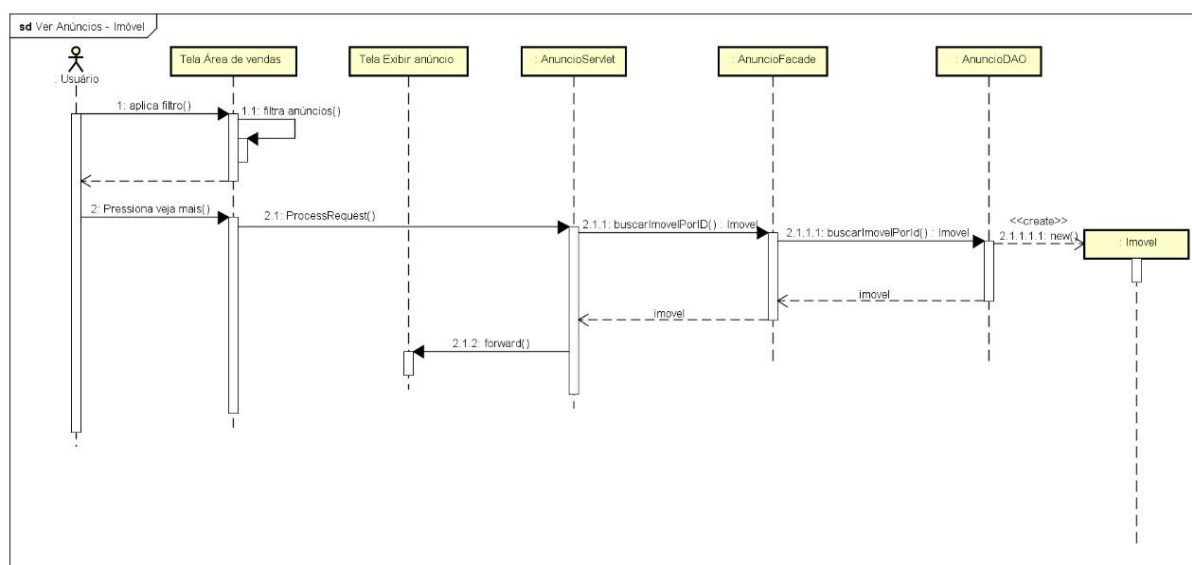
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 86 - EXCLUIR ANÚNCIO



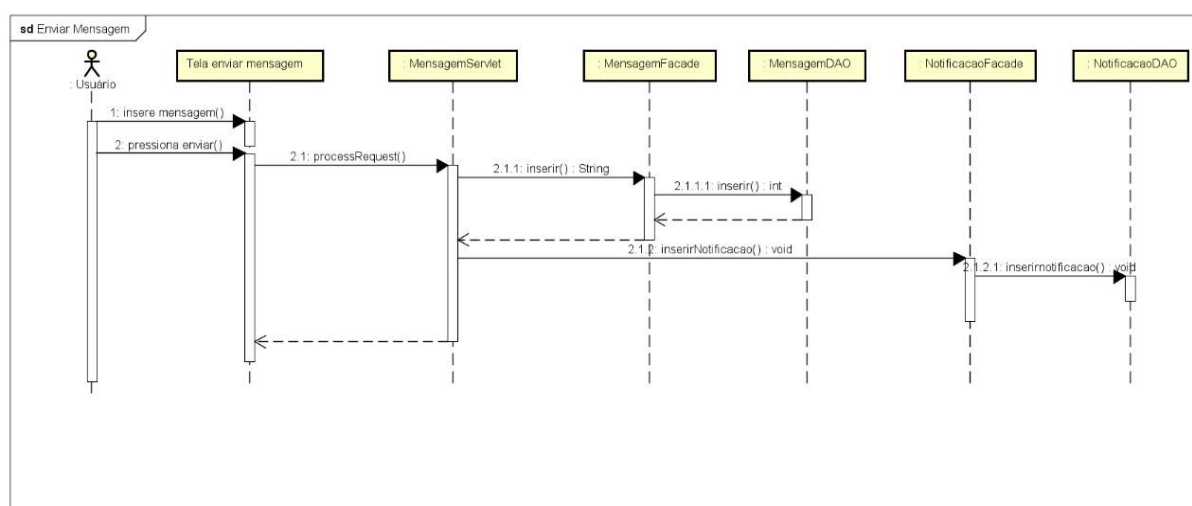
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 87 - VER ANÚNCIO



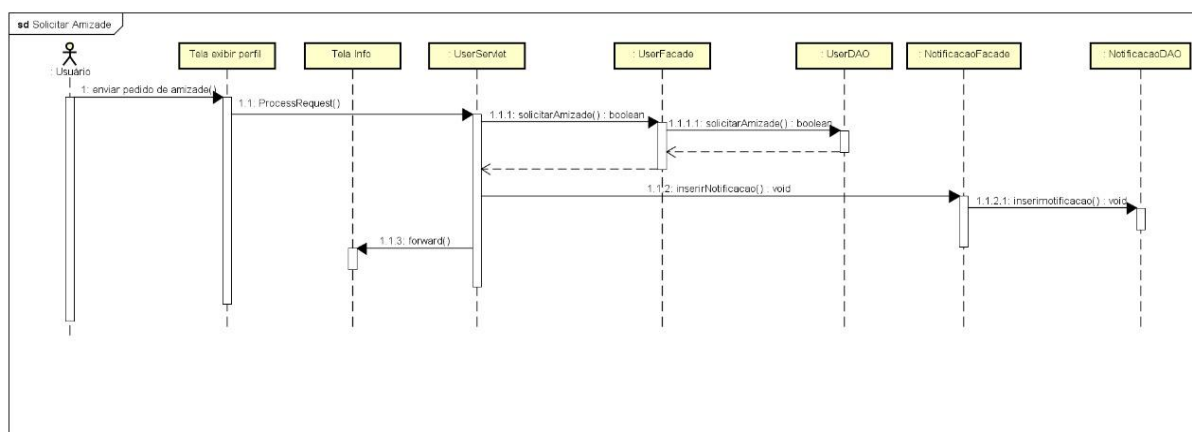
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 88 - ENVIAR MENSAGEM



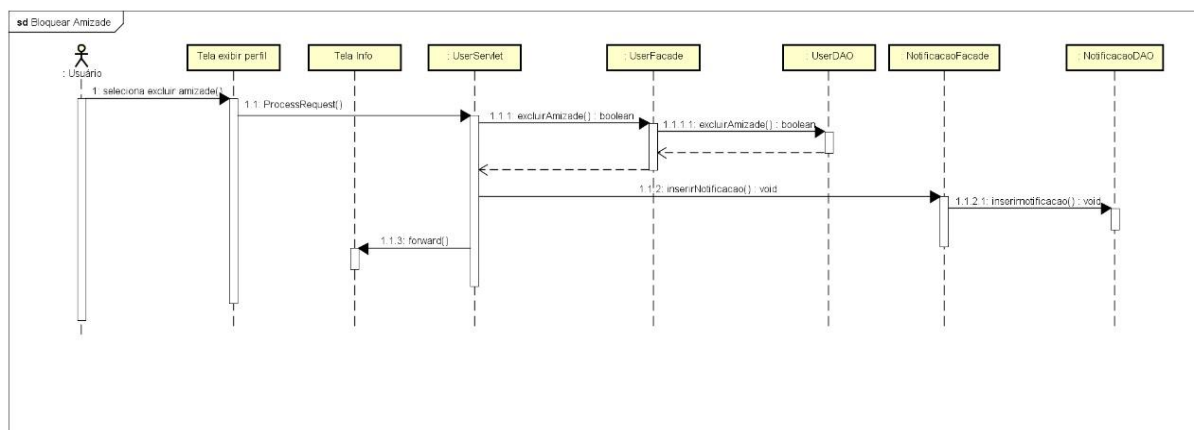
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 89 - SOLICITAR AMIZADE



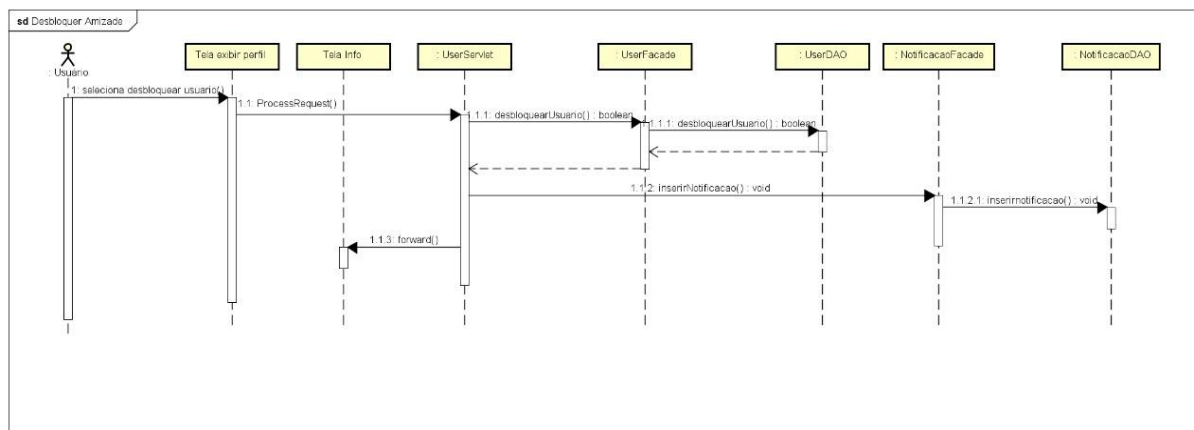
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 90 - BLOQUEAR AMIZADE



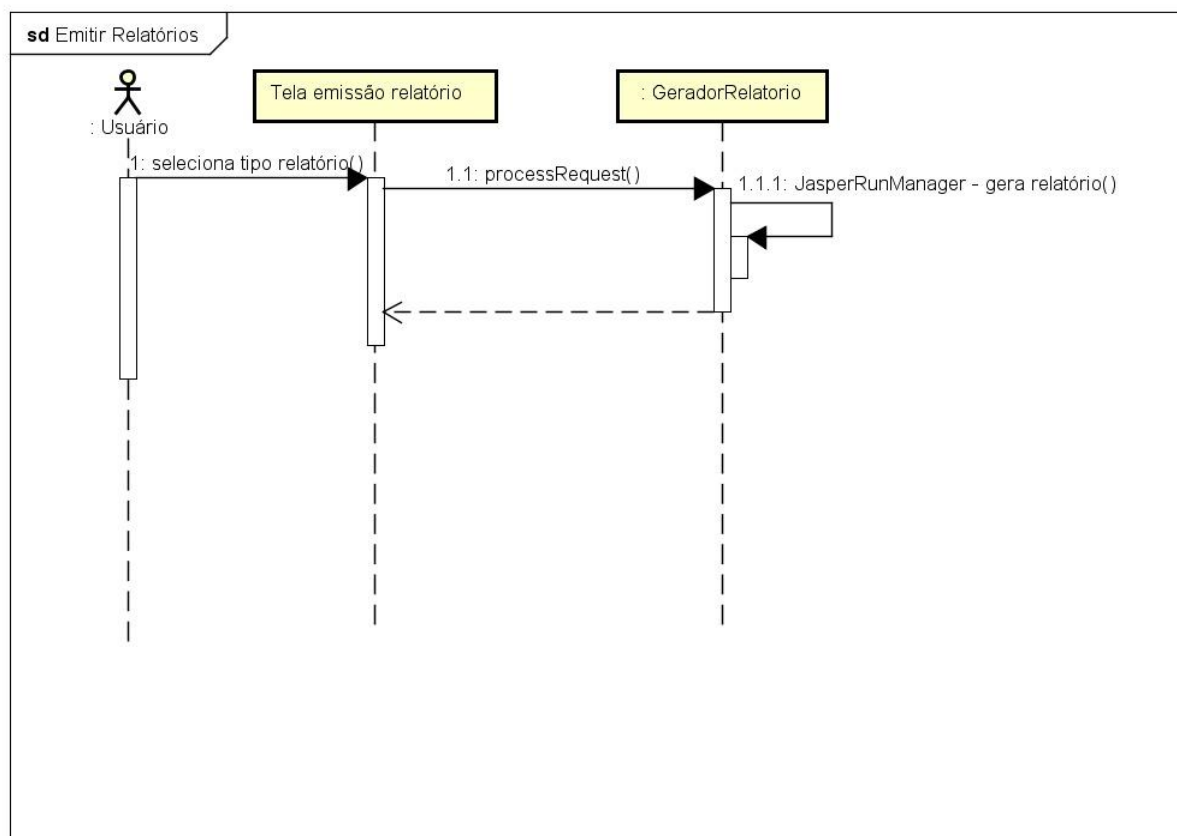
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 91 - DESBLOQUEAR AMIZADE



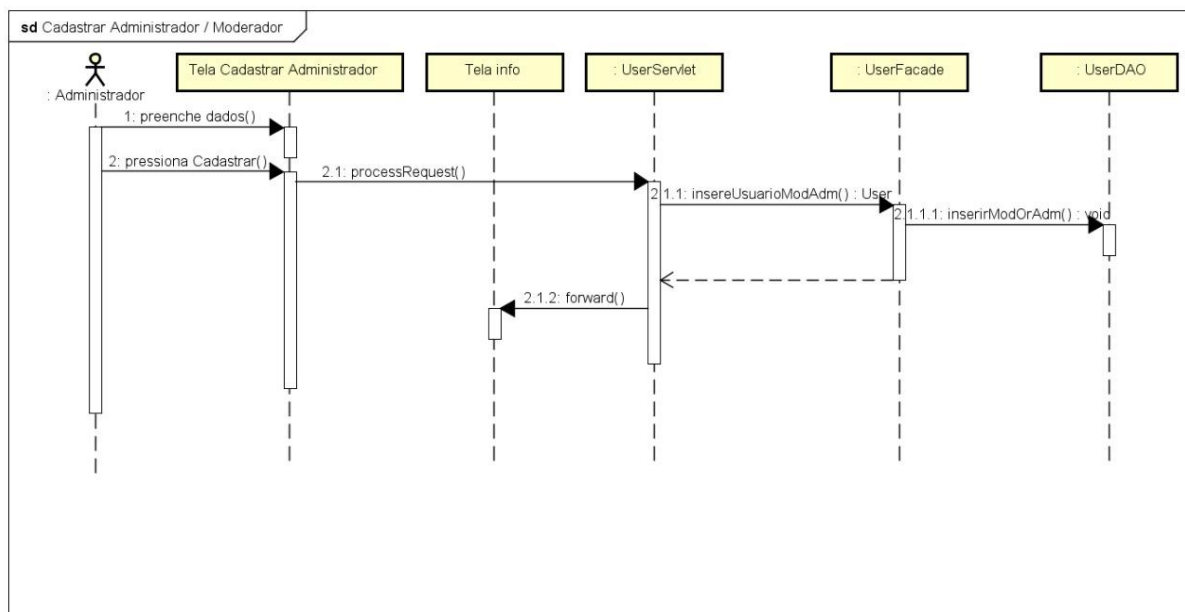
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 92 - EMITIR RELATÓRIOS



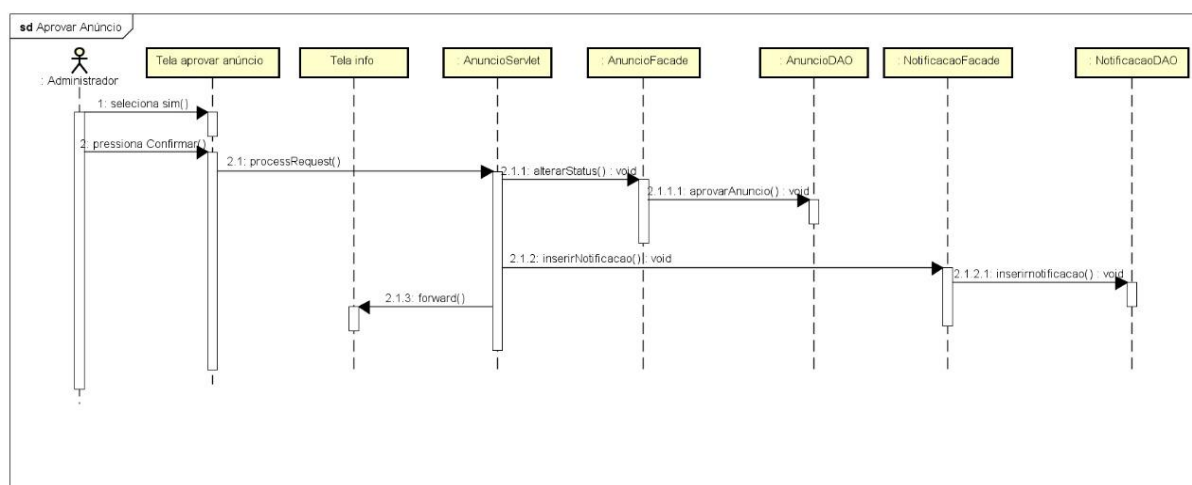
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 93 - CADASTRAR ADMINISTRADOR OU MODERADOR



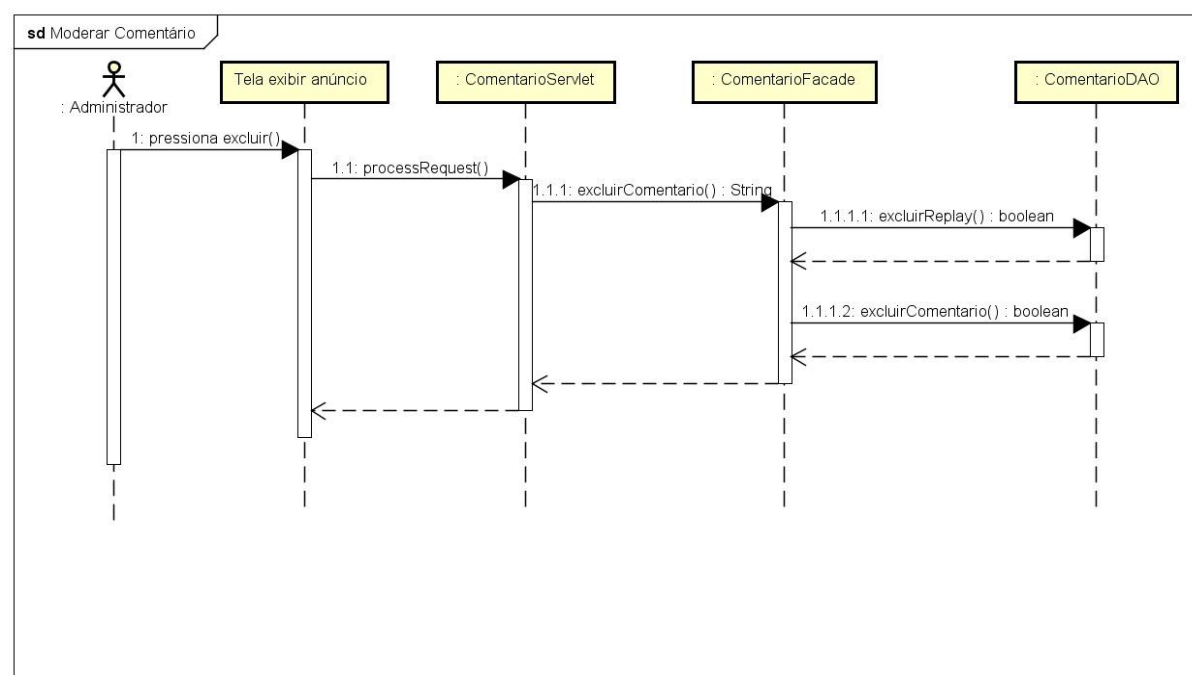
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 94 - APROVAR ANÚNCIO



FONTE: Os Autores (2018)

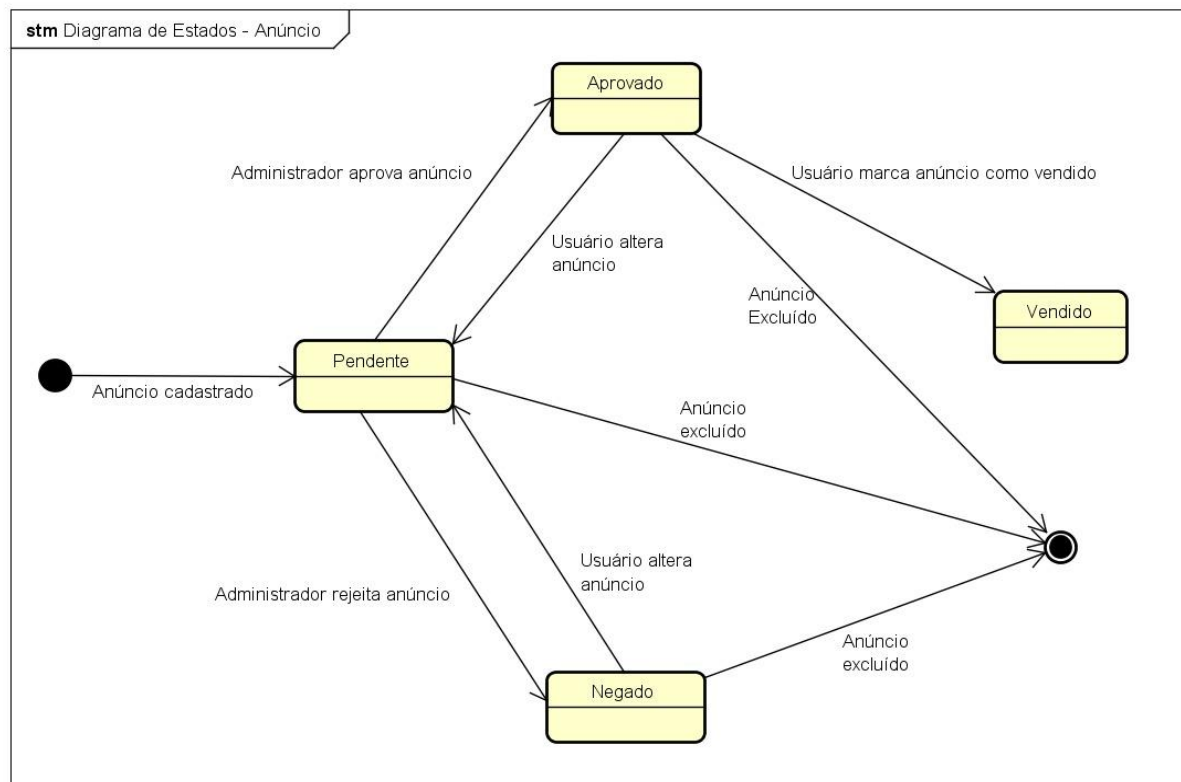
FIGURA 95 - MODERAR COMENTÁRIO



FONTE: Os Autores (2018)

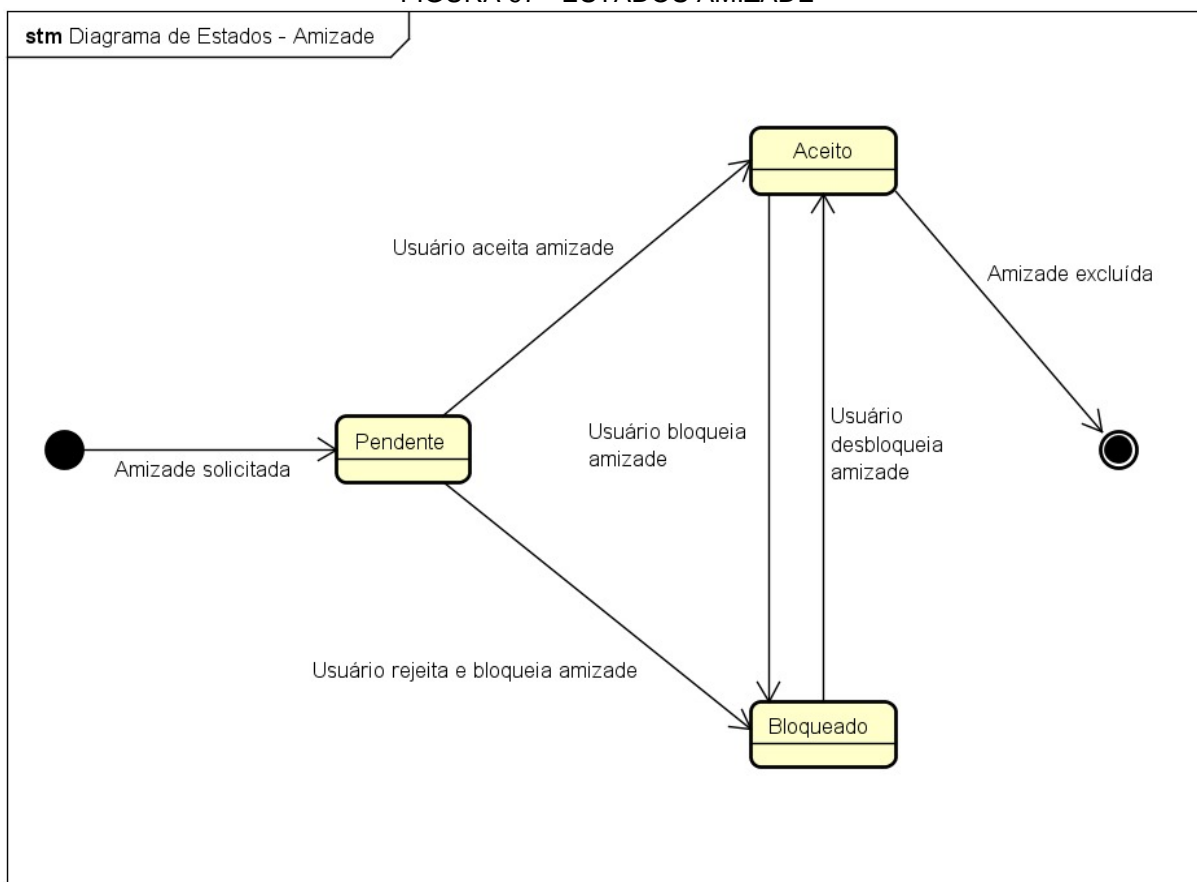
APÊNDICE F – DIAGRAMAS DE ESTADOS

FIGURA 96 - ESTADOS ANÚNCIO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 97 - ESTADOS AMIZADE



FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE G – DOCUMENTAÇÃO STORED PROCEDURES

SP_INSERTIR_MSG

Descrição:

Verifica caso exista uma conversa iniciada entre os usuários e obtém o número identificador desta conversa e insere uma mensagem vinculando-a a conversa. Caso não exista ainda uma conversa entre os usuários selecionados a SP criará uma registrando esta informação no banco de dados e gerando um número identificador para ela.

Tabelas envolvidas:

TB_USUARIO, TB_CONVERSA e TB_MENSAGEM.

Parâmetros de entrada:

QUADRO 4 - PARÂMETROS DE ENTRADA SP_INSERTIR_MSG

NOME	TIPO	DESCRIÇÃO
ID_ORIGEM	INT	Identificação do usuário que enviou a mensagem
ID_DESTINO	INT	Identificação do usuário que vai receber a mensagem
DS_MSG	TEXT	Conteúdo da mensagem

FONTE: Os Autores (2018)

Retorno:

Retorna um status padrão indicando sucesso nas operações ou indicando erro de acordo com gerenciador de banco de dados utilizado.

SP_FILTRO_ANUNCIO

Descrição:

Recebe parâmetros relativos aos atributos do anúncio, como categoria e valor, e os utiliza para exibir os registros que se enquadrem neles.

Tabelas envolvidas

TB_ANUNCIO, TB_CATEGORIA_ANUNCIO, TB_FOTOS e TB_IMOVEL.

Parâmetros de entrada

QUADRO 5 - PARÂMETROS DE ENTRADA SP_FILTRO_ANUNCIO

NOME	TIPO	DESCRIÇÃO
------	------	-----------

IMOVEL	BOOL	Indica que a categoria do anúncio deve ser a de IMOVEL
MOVEL	BOOL	Indica que a categoria do anúncio deve ser a de MOVEL
MATERIAL	BOOL	Indica que a categoria do anúncio deve ser a de MATERIAL
PETS	BOOL	Quando a categoria do anúncio for a de IMOVEL então este parâmetro indica que o imóvel deve aceitar pets ou não
MIN_VALOR	DOUBLE	Valor mínimo que o anúncio deve ter
MAX_VALOR	DOUBLE	Valor máximo que o anúncio deve ter
ORDENACAO	ENUM	Ordem em que os anúncios são exibidos. Quando: 1 – Menor valor 2 – Maior valor 3 – Título anúncio (alfabética)

FONTE: Os Autores (2018)

Retorno:

Retorna um conjunto de dados (ResultSet) com os anúncios que se encaixaram nos parâmetros informados. Caso nenhum parâmetro tenha sido informado, retorna todos os anúncios disponíveis.

SP_TIMELINE_PADRAO

Descrição:

Retorna todos os anúncios cujos anunciantes tenham uma relação de amizade com o usuário logado no sistema.

Tabelas envolvidas:

TB_ANUNCIO, TB_FOTOS, TB_USUARIO e TB_AMIZADE

Parâmetros de entrada:

QUADRO 6 - PARÂMETROS DE ENTRADA SP_TIMELINE_PADRAO

NOME	TIPO	DESCRIÇÃO
ID_USUARIO_LOGADO	INT	Identificação do usuário logado no sistema

FONTE: Os Autores (2018)

Retorno:

Caso sejam encontrados anúncios dos amigos do usuário logado, retorna um conjunto de dados (ResultSet) com estes. Caso o usuário não possua nenhum

amigo, ou os amigos não tenham nenhum anúncio, não retorna um conjunto de dados vazio.